

Rummikub®

Det klassiske selskapsspillet som kombinerer taktikk og hell

SPILLET

Rummikub kan spilles av to, tre eller fire spillere. Det spilles med 106 brikker, inklusive to jokere. Brikkene er nummererte fra 1 til 13 i fire ulike farger: Svart, rødt, blått og oransje. Målet i spillet er å være den første som klarer å kvitte seg med alle sine brikker, og sope inn poeng ut fra hvor mange brikker de andre spillerne sitter igjen med.

FORBEREDELSE

Spillerne får hvert sitt brikkestativ. Alle brikkene legges med forsiden ned, og blandes. Spillerne trekker hver sin brikke, for å avgjøre hvem som skal begynne (her teller ikke joker med, trekk en ny brikke dersom du fikk en joker). Den som trekker brikkene med det høyeste tallet begynner, og turen går med klokka rundt bordet.

Brikkene legges deretter tilbake på bordet og

Obs: Spillerne kan, om de vil, sette seg rundt bordet slik brikkene viser, i synkende rekkefølge. De kan forandre på oppstillingen etter hvert delparti, for å kompensere for de ulike spillernes dyktighet. Det er ikke en fordel å være den som begynner.

blandes igjen. Hver spiller plukker nå til seg fjorten brikker og setter dem opp på brikkestativet, slik at motspillerne ikke kan se dem. De brikkene som ligger igjen på bordet kalles **reserven**.

SPILLET BEGYNNER

Spillerne sorterer sine brikker i **kombinasjoner**, så langt det går an. Kombinasjoner kan bestå av enten **grupper** eller **stiger**.

Ei **gruppe** består av tre eller fire brikker med samme tallverdi, men i ulike farger: for eksempel en rød, en blå og en svart 7.

En **stige** består av tre eller flere brikker i samme farge, i nummerrekkefølge: for eksempel 3, 4, 5 og 6 i rødt. 1 er alltid lavest.

For å kunne begynne å legge ut på bordet må hver spiller først, i løpet av en og samme runde, kunne legge ut en eller flere kombinasjoner som er verdt 30 eller mer. Sagt på en annen måte, summen av alle de utlagte brikkene må være minst 30. En spiller som ikke kan legge ut når det er hans tur, må i stedet trekke en brikke fra reserven. Deretter går turen videre til neste spiller.

Når en spiller har åpnet, det vil si lagt ut brikker for minst 30 i samme runde, kan han (til og med under eget åpningstrekk) **spille ut**.

Det vil si å bygge videre på allerede eksisterende kombinasjoner, eller manipulere dem på en av de andre måtene som beskrives senere i reglene. Men spilleren får ikke oppnå sine 30 åpningspoeng ved å manipulere allerede eksisterende kombinasjoner.

En spiller har maksimalt ett minutt på å fullføre sin runde.

Når en spiller har avsluttet sin runde, skal han si "Klar!", hvoretter turen går videre til venstre.

Spillet fortsetter til en spiller har klart å kvitte seg med alle sine brikker og roper "Rummikub!".

Etter at et visst antall delpartier er over, antallet bestemmer dere selv, summerer hver spiller de poeng han har vunnet og tapt i hvert delparti. Vinneren er selvfølgelig den med flest plusspoeng.

Å MANIPULERE

Manipulasjonene er det mest spennende i Rummikub. Det innebærer at man legger til brikker, eller først arrangerer om på de kombinasjonene som allerede finnes der, for deretter å kunne legge til flest mulig av de brikkene man har på sitt stativ. Brikkene kan manipuleres på hvilken måte som helst, så lenge alle brikker som ligger på bordet når spillerens runde er over inngår i en gyldig kombinasjon, og ingen brikker er blitt til overs. Her er noen teknikker og retningslinjer:

Å forleng en stige med en eller flere brikker fra brikkestativet:

Brikker på stativet



Blå 4, 5 og 6 ligger på bordet; spilleren legger til 3 og 7 fra stativet.

Brikker på bordet



Ta bort den fjerde brikken fra ei gruppe og lag en kombinasjon ved hjelp av den:

Brikker på stativet



På stativet finnes en stige der det mangler en brikke. Spilleren tar blå 4 fra firer-gruppa på bordet, slik at det blir en treer-gruppe i stedet, og kan nå lage stigen 3, 4, 5 og 6 i blått.

Brikker på bordet



Legge en eller flere brikker til en kombinasjon og ta bort en eller flere brikker fra den for å skape en ny kombinasjon.

Brikker på stativet



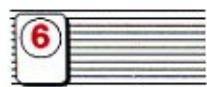
Spilleren legger til en blå 11 til stigen, og anvender 8'eren til å lage ei ny gruppe.

Brikker på bordet



Splitte opp en stige

Brikker på stativet



Spilleren splitter opp stigen og bruker den røde sekseren til å lage to nye stiger.

Brikker på bordet



Kombinert oppsplitting

Brikker på stativet



Spilleren danner ei ny gruppe ved hjelp av den blå eneren fra stativet sitt, den oransje eneren fra stigen, og den blå eneren fra gruppa.

Brikker på bordet



Flerdobbel oppsplitting

Brikker på stativet



Spilleren manipulerer de tre eksisterende kombinasjonene på bordet, og bruker den svarte tieren og den blå femmeren fra stativet sitt for å danne tre grupper og en ny stige.

Brikker på bordet



JOKEREN

Det er to jokere blant brikkene. De kan erstatte en hvilken som helst brikke i en kombinasjon, uavhengig av farge og tallverdi. En joker kan til og med benyttes i en spillers åpningskombinasjon og er alltid verdt de antall poeng den forestiller i kombinasjonen. En joker kan frigjøres fra en kombinasjon av en annen spiller, dersom denne spilleren kan erstatte jokeren med den brikken som jokeren forestiller. Den brikken som erstatte jokeren må hentes fra stativet, ikke fra bordet. Dersom jokeren inngår i ei gruppe med tre brikker, kan den erstattes med en hvilken som helst av de to fargene som mangler i gruppa etter at jokeren er fjernet. Det er bare tillatt med en joker i hver kombinasjon.

En joker som er blitt frigjort på denne måten, må anvendes av spilleren i den samme runden til å danne en ny kombinasjon. En spiller kan ikke frigjøre en joker dersom han ennå ikke har lagt ut sin(e) åpningskombinasjon(er).

Kombinasjoner som inneholder en joker kan bare manipuleres til en viss grad. Det vil si at man får legge brikker til en slik kombinasjon, men ikke splitte den opp eller ta vekk brikker fra kombinasjonen (unntaket er selvfølgelig jokeren, dersom man erstatter den slik det er beskrevet ovenfor).

Jokeren er verdt 30 straffepoeng dersom en spiller har den på stativet når delpartiet er over.

POENGBEREGNING

Etter at en spiller har tømt sitt stativ og ropt "Rummikub!", legger taperne sammen tallverdiene på de brikkene de har igjen, og får dette i minuspoeng.

Vinneren av delpartiet får like mange plusspoeng som summen av alle tapernes minuspoeng.

Når hele Rummikub-spillet er over (etter et antall delpartier dere har bestemt på forhånd), legger hver spiller sammen sine pluss- og minuspoeng for å komme fram til sin sluttsum. Spilleren med flest poeng har vunnet.

For å være sikker på at alle har regnet riktig, kan dere sjekke om antallet plusspoeng er like stort som antallet minuspoeng, både i hvert enkelt delparti og i sluttresultatet.

Om det mot formodning skulle bli slutt på brikkene i reserven for noen av spillerne har klart å tømme sitt stativ for brikker, vinner den spilleren som har lavest verdi på brikkene i sitt stativ. Hver av taperne legger

Eksempel på poengberegning:

	Spiller A	Spiller B	Spiller C	Spiller D
Parti 1	+24	-5	-16	-3
Parti 2	-6	-11	+22	-5
Parti 3	-32	-13	-2	+47
Totalt	-14	-29	+4	+39

sammen verdien på sine gjenværende brikker, og trekker denne summen fra vinnerens poengverdi. Så mange minuspoeng blir denne spilleren sittende igjen med. (Eksempel: Vinneren hadde brikker med verdi på til sammen 4, mens spilleren hadde tilsammen 13 på sine brikker. Resultat: $4 - 13 = -9$.)

Vinneren får, som vanlig, like mange poeng som summen av tapernes minuspoeng.

STRATEGI

Begynnelsen på et parti Rummikub kan virke langdryg, men mulighetene for manipulasjoner blir større etterhvert som brikkene kommer ut på bordet. Da begynner det å gå hett for seg.

Det er ikke noen begrensninger på hvor mye en spiller kan foreta seg i løpet av en runde, målet er å kvitte seg med så mange brikker som mulig i hver runde. Men i starten kan det være smart å beholde enkelte av brikkene man kunne ha lagt ut, og i stedet la andre spillere åpne spillet og berede veien for flere manipulasjoner.

Noen ganger kan det være taktisk å beholde den fjerde brikken i en gruppe, og bare legge ut tre. På den måten har du en brikke å legge ut når det din tur neste gang, og slipper dermed å trekke en straffebrikke fra reserven.

Det kan også lønne seg å vente med å plassere ut jokeren til det byr seg en gullkantet sjanse mot slutten. En joker øker mulighetene til å kunne gjøre et kupp i siste runde. Faren ligger selvfølgelig i at en annen spiller rekker å bli "Rummikub" før du har kvittet deg med jokeren. Da sitter du der med skjegget i postkassa og jokeren i stativet.