

# The Original **Rummikub**<sup>®</sup>

**RUMMIKUB** kan spilles af 2, 3 eller 4 deltagere. Spillet består af 106 brikker inklusive 2 jokere. Brikkene er nummereret 1 til 13 i fire forskellige farver: sort, rød, blå og gul.

Det gælder om først at komme af med alle sine brikker og samtidig opnå høje point ved at "fange" modspillerne med mange brikker.

## **Før spillet begynder**

Alle brikker blandes på bordet med forsiden nedad. Spillerne trækker hver én brik, og spilleren med det højeste tal begynder. Derefter spilles modsat uret.

Alle brikker blandes igen og arrangeres i stabler med syv i hver. Hver spiller tager 2 stabler og anbringer de 14 brikker i sin brikholder. De restende stabler er pulje, man trækker brikker fra.

Spillerne placerer så vidt muligt brikkene i deres holdere i "sæt":

En **gruppe** består af 3 eller 4 brikker med samme numeriske værdi, men i forskellige farver.

En **sekvens** består af mindst 3 brikker i samme farve i numerisk rækkefølge, fx rød 3, 4, 5 og 6.

## **Selve spillet**

For at komme rigtigt med i spillet skal spillerne efter tur lægge brikker på bordet med en samlet værdi på mindst 30 - kan være sammensat af en eller flere sekvenser eller grupper. Kan man ikke det, trækker man en brik fra puljen, og turen går videre til den næste spiller.

Når først spillerne er med i spillet, kan de lægge til de allerede eksisterende sæt eller flytte rundt med **alle** brikker på bordet som vist i følgende eksempler - uanset om de er lagt op af en anden spiller.

Kan en spiller ikke foretage noget, trækkes en brik fra puljen, og turen går videre til næste spiller.

Hver spiller har ét minut til at foretage træk og omrokeringer. Lykkes det ikke at arrangere brikkene korrekt igen i sekvenser eller grupper inden for tidsfristen, skal spilleren som straf tage alle brikker på bordet, der ikke indgår i et sæt, og skal desuden trække 3 brikker fra puljen.

Man skal altid sige, når man er færdig med sit træk, og turen går videre til spilleren til venstre.

Spillet forsætter, indtil en spiller er kommet af med alle sine brikker og siger "Rummikub". Point tælles sammen som beskrevet herunder.

## OMROKERING

Omrokering er det mest spændende ved "Rummikub". Spillerne tilføjer brikker fra deres brikholder til allerede eksisterende sæt eller rokerer om på brikkerne på bordet, sådan at de kommer af med så mange som muligt af de brikker, de har i holderne.

Brikkerne kan omrokes på følgende måder, der yderligere kan kombineres. Når et træk er afsluttet, må der kun være korrekte sæt på bordet - og ingen overskydende brikker.

### \* Tilføj en eller flere brikker til en sekvens:

Brikker i holder



Blå 4, 5, 6 ligger på bordet - spiller tilføjer blå 3 og 7 fra sin holder.

Brikker på bordet



### \* Fjern en 4. brik fra en gruppe og dan et sæt

Brikker i holder



I holderen mangler en brik til en blå sekvens. Spiller fjerner blå 4 fra gruppen på bordet og lægger sekvensen blå 3, 4, 5, 6.

Brikker på bordet



### \* Tilføj en 4. brik til et sæt, fjern en anden brik fra samme sæt og dan et nyt sæt

Brikker i holder



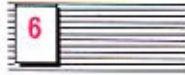
Spiller tilføjer blå 11 til sættet og bruger blå 8 til at danne en ny gruppe.

Brikker på bordet



**\* Opdeling af en sekvens**

Brikker i holder



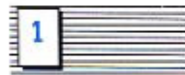
Spiller deler sekvensen og benytter rød 6 til at danne to nye sekvenser.

Brikker på bordet



**\* Kombineret opdeling**

Brikker i holder



Spiller placerer blå 1 fra holderen sammen med orange 1 fra sekvensen og rød 1 fra gruppen - og danner en ny gruppe.

Brikker på bordet



**\* Udvidet opdeling**

Brikker i holder



Spiller roterer om på de tre eksisterende sæt og benytter sort 10 og blå 5 fra holderen til at danne tre grupper og en ny sekvens.

Brikker på bordet



### Jokere

Spillet indeholder 2 jokere. En joker kan erstatte en hvilken som helst brik uanset nummer og farve. I de indledende sæt, hvor man skal opnå 30 point, har en joker samme værdi som den brik, den repræsenterer.

En joker kan fjernes fra et sæt på bordet, hvis spilleren kan erstatte den med en brik med samme farve og nummer som den brik, jokersen repræsenterer. Brikken **skal** komme fra spillerens brikholder - ikke fra bordet. I en gruppe på tre kan jokersen erstattes med en hvilken som helst af de manglende farver.

Jokersen skal benyttes igen i samme træk og indgå i et nyt sæt sammen med brikker fra holderen. Spillere kan ikke tage jokere, før de har lagt de første 30 point.

Det er ikke tilladt at rokere om på sæt, der indeholder en joker, dvs det er tilladt at tilføje brikker til et sæt med en joker, men der må ikke foretages opdeling af sættet eller fjernes brikker derfra.

### Point

Den spiller, der får "Rummikub", får som point den samlede værdi af de brikker, der er tilbage i modspillernes holdere. De andre spillere får minuspoint svarende til værdien af de brikker, de hver især har tilbage. En joker har en negativ værdi på 30 point.

Eksempel:	Spillere	A	B	C	D
	Spil 1	+24	- 5	-16	- 3
	Spil 2	- 6	-11	+22	- 5
	Spil 3	<u>-32</u>	<u>-13</u>	<u>- 2</u>	<u>+47</u>
	Total	-14	-29	+ 4	+39

Det er let at kontrollere, at pointene stemmer. Summen af pluspoint skal i hver runde og i slutresultatet svare til summen af minuspoint.

I de sjældne tilfælde hvor alle brikker er brugt, før en spiller siger "Rummikub", vinder den spiller, der har den laveste værdi tilbage i holderen. Modspillerne trækker nu vinderens total fra totalen af brikkerne i deres egne holdere og fører resultatet som minuspoint. Vinderen fører summen af modspillernes minuspoint som pluspoint.

### Taktik

Starten på en runde Rummikub kan synes langsom, men efterhånden som der kommer flere sæt på bordet, bliver det muligt at foretage flere og flere omrokeringer. I starten af spillet kan det være en god ide at holde nogle brikker tilbage, som du ellers kunne lægge op. Du lader andre åbne spillet og give flere muligheder for omrokeringer.

Det kan være en god ide at tilbageholde den fjerde brik til en gruppe og kun lægge tre brikker. På den måde er man sikker på at kunne lægge til i næste runde og slipper for at skulle trække fra puljen.

At tilbageholde en joker kan også være en god taktik - selvom man kan risikere, at den bliver "fanget" der af en anden spiller, der får "Rummikub".