

Original
Rummikub[®]
Für 2 - 4 Spieler ab 8 Jahren

Inhalt:

106 Spielsteine (2 Serien mit den Ziffern 1 - 13 in 4 verschiedenen Farben: schwarz, blau, rot und orange + 2 Joker).
4 Spielbretter
1 Spielanleitung

Ziel des Spiels:

Alle Spielsteine auf's Mal auslegen und die beste Kombination finden.

Vorbereitung:

Die Spielsteine werden mit den Zahlen nach unten auf den Tisch gelegt und gemischt. Jeder Spieler zieht nun einen Spielstein. Der Spieler mit der höchsten Zahl beginnt das Spiel (der Joker zählt nicht). Das Spiel geht weiter im Uhrzeigersinn. Jeder Spieler nimmt 14 Spielsteine und legt sie auf sein Spielbrett. Die restlichen Spielsteine werden mit den Zahlen nach unten aufgestapelt und bilden somit das Pool.

Beginn des Spieles:

Jeder Spieler muss eine oder mehrere Kombinationen von mindestens 30 Punkten auslegen.

Kombinationen die man auslegen kann:

- **eine Gruppe:** Kombination von 3 oder 4 Spielsteinen mit der gleichen Zahl, aber nicht den gleichen Farben.
Zum Beispiel: die 7 schwarz, 7 rot, 7 blau und 7 orange ergeben eine Gruppe.

- **eine Reihe:** eine numerische Folge
Zum Beispiel: blau 4,5,6,7. Die Zahl 1 ist immer die kleinste und kann somit nicht an die 13 angehängt werden.

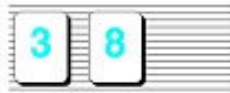
Der Spieler der nicht in der Lage ist 30 Punkte auszulegen, muss einen Spielstein aus dem Pool nehmen, und das jedesmal wenn er an die Reihe kommt, und solange er die 30 Punkte nicht auslegen kann. Jeder Spieler hat eine Zeitlimite von 1 Minute. Kann der Spieler seine Spielkombination in dieser Zeitspanne nicht auslegen, muss er alle Steine, die auf dem Tisch liegen und noch nicht zu Gruppen und Reihen zusammengefügt sind auf sein Spielbrett zurücknehmen und zusätzlich zur "Strafe" 3 Steine aus dem Pool nehmen. (Wenn der Spieler sich, nicht erinnert, wie die Steine in der Anfangsposition lagen, werden sie zuoberst auf die Stapel gelegt.). Das Spiel geht so weiter bis einer der Spieler alle seine Steine ausgelegt hat. In diesem Moment sagt der Spieler "Rummikub". Die anderen Spieler zählen ihre Punkte. Sind keine Spielsteine mehr im Pool, geht das Spiel weiter bis kein Spielstein mehr ausgelegt werden kann.

Mögliche Kombinationen und Manipulationen

Die verschiedenen Arten die auf dem Tisch ausgelegten Kombinationen zu manipulieren:

- **Um eine Reihe zu formen, ein oder mehrere Spielsteine hinzufügen:**

Spielbrett



Die blauen Spielsteine 4,5,6 sind auf dem Tisch; der Spieler fügt die 3 blau und 8 blau von seinem Spielbrett hinzu.

Tisch



- **ein oder mehrere Spielsteine verschieben um eine neue Reihe herzustellen:**

Spielbrett



Es fehlt ein Spielstein auf dem Spielbrett um eine neue blaue Gruppe zu formen. Der Spieler nimmt die 4 blau von der 4er-Gruppe auf dem Tisch und so kann er eine neue Reihe 3, 4, 5, 6 bilden.

Tisch



- **Um eine neue Kombination zu bilden, ein oder mehrere Spielsteine hinzufügen:**

Spielbrett



Der Spieler hängt die 11 blau an die Gruppe und gebraucht die 8 um eine neu Reihe zu bilden

Tisch



• **Eine Reihe teilen um eine Neue zu bilden:**

Spielbrett



Tisch



Der Spieler teilt die Gruppe und gebrauchte die 6 rot und bildet so 2 neue Gruppen.



• **Um Reihen zu kombinieren:**

Spielbrett



Tisch



Der Spieler plaziert die 1 blau vom Spielbrett mit der 1 rot und der 1 orange von der Gruppe und hat so eine neue Reihe.



• **Mehrere Reihen teilen um eine Neue zu bilden:**

Spielbrett



Tisch



Der Spieler manipuliert die 3 Gruppen die auf dem Tisch liegen, er verwendet die 10 schwarz und die 5 blau von seinem Spielbrett und bildet so 3 neue Gruppen und eine neue Reihe.



Der Joker

Das Spiel enthält 2 Joker. Der Joker kann jeden Spielstein ersetzen, egal welche Zahl oder Farbe. Setzt man den Joker bei Spielbeginn ein, übernimmt er automatisch den Wert des ersetzten Steines.

Nimmt man den Joker aus einer schon ausgelegten Gruppe oder Reihe muss er sofort mit der entsprechenden Zahl und Farbe ersetzt werden. Der Spielstein der den Joker ersetzt, muss obligatorisch vom Spielbrett kommen. Man darf ihn auf keinen Fall aus einer Spielkombination nehmen. Ein Joker den man ersetzt hat, muss in der gleichen Runde eingesetzt werden, zur Vervollständigung einer Gruppe, Reihe oder mit Spielsteinen vom Spielbrett. Ein Joker kann nicht ersetzt werden, solange die ersten 30 Punkte nicht ausgelegt sind. Der Spieler kann eine Gruppe vergrössern oder teilen um eine neue Kombination zu bilden. Der Wert des Joker ist immer der des ersetzten Steines. Am Ende des Spieles, wenn ein Joker auf Spielbrett zurückbleibt, gibt es 30 Strafpunkte.

Punkte zählen

Sobald ein Spieler seine letzten Steine ausgelegt hat, ist das Spiel zu Ende. Seine Punktezahl ist das Total der restlichen Steine auf den Spielbrettern der Mitspieler. Die anderen Spieler schreiben die Summe der Spielsteine auf ihrem Spielbrett als "Minuspunkte" auf.

Wenn im Laufe des Spieles, keine Steine mehr im Pool sind und kein Spieler weiterspielen kann, so gewinnt der Spieler der die niedrigste Summe auf seinem Spielbrett totalisiert.

Die anderen Spieler zählen ihre Spielsteine zusammen, minus das Total des Gewinners. Wie wird ausgewertet, alle "Minuspunkte" zusammenzählen, alle "Pluspunkte" zusammenzählen, und dann die "Minuspunkte" von den "Pluspunkten" abzählen. Wer am meisten "Pluspunkte" totalisiert, hat gewonnen. Man kann so viele Runden spielen wie man will und dann macht man das Total.

Strategie- Beispiele

Am Anfang eines Spieles, ist es oft sinnvoll nicht alle Spielsteine auszulegen. Die anderen Spieler öffnen somit das Spiel und so ergeben sich neue Möglichkeiten existierende Kombinationen umzubauen.

Wenn man eine neue Kombination auslegt, kann man entscheiden ob man nicht den 4. Spielstein zurückhält um so, bei der nächsten Runde, keinen Stein aus dem Pool nehmen zu müssen.

Manchmal ist es auch besser den Joker nicht sofort zu spielen. Achtung, bleibt er am Ende auf dem Spielbrett, gibt es 30 Strafpunkte.