

The Original
Rummikub[®]
BRINGS PEOPLE TOGETHER

ORIGINAL
Rummikub[®]
DET KLASSISKA SÄLLSKAPSSPELET

SPELET

Rummikub kan spelas av två, tre eller fyra spelare. Det spelas med 106 brickor, inklusive två jokrar. Brickorna är numrerade från 1 till 13 i fyra olika färger: svart, rött, blått och orange. Spelets mål är att först bli av med alla sina brickor från sitt brickställ och att samla poäng genom att lämna medspelarna med fulla ställ.

FÖRBEREDELSE

Varje spelare tar ett brickställ. Samtliga brickor placeras med framsidan nedåt och blandas. Varje spelare drar en bricka för att avgöra vem som börjar spelet (här räknas inte jokrar). Den som drar den högsta brickan börjar, och spelet går vidare medurs. Obs: Spelarna kan, om de vill, sätta sig runt bordet efter dessa brickors nummerordning. De kan göra detta för varje delparti om de vill kompensera för spelarnas skicklighet. Brickorna läggs sedan tillbaka på bordet, blandas igen, och läggs med framsidan ned i högar om sju breddvid spelytan. Varje spelare tar två högar och ställer dessa fjorton brickor på sitt eget ställ, så att motspelarna inte kan se dem. De återstående brickorna bildar reserven.

SPELET BÖRJAR

Spelarna arrangerar sina brickor på stället i kombinationer, så långt det går. Kombinationer kan bestå av antingen "grupper" eller "stegar". En grupp består av tre eller fyra brickor med samma siffravärde, men i olika färger; t.ex. en röd, en blå och en svart 7. En stega består av tre eller fler brickor med samma färg i sifferordning; t.ex. 3, 4, 5, 6 i rött. 1 är alltid lägst.

För att börja lägga ut brickor på bordet måste varje spelare först, under sitt drag, lägga en eller flera kombinationer med ett totalt värde av 30 eller mer, dvs. summan av siffrorna på alla utlagda brickor, måste vara minst 30. En spelare som inte kan gå med i spelet när det är hans drag måste dra en bricka ur reserven, varpå turen går vidare till näste spelare. När en spelare väl har öppnat, dvs. gått med i spelet, kan han (även under sitt öppningsdrag) "spela ut" dvs. bygga på redan existerande kombinationer eller manipulera dem på ett eller flera av de sätt som beskrivs på nästa sida. Han får dock inte uppnå sina 30 (eller fler) öppningspoäng genom att manipulera redan utlagda kombinationer. Om en spelare någon gång inte kan, eller inte vill, spela ut, måste han dra en bricka ur reserven när hans drag är över. Spelarna har en minut på sig när det är deras drag. Om de vid det laget har misslyckats med att manipulera kombinationerna på bordet måste de plocka upp de brickor på bordet som inte ingår i någon kombination samt dra tre brickor ur reserven som straff. När en spelare har avslutat sitt drag ska han säga "klar" varvid turen går vidare till vänster. Spelet fortsätter tills en spelare tömt sitt ställ och ropar "Rummikub!".

Poängen räknas nu ihop (se sista sidan). Efter att en omgång delpartier är avslutade summerar man de poäng som man har vunnit och förlorat i varje delparti, och ser vem som har vunnit totalt.

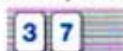
ATT MANIPULERA

Manipulationerna är det mest spännande i Rummikub. De innebär att man adderar brickor till, eller arrangerar om de kombinationer som redan är utlagda på bordet, för att kunna lägga ut så många som möjligt av sina egna brickor från stället.

Brickor kan manipuleras på ett eller flera av följande sätt, eller en blandning av dessa sätt, eller på vilket sätt som helst, så länge alla brickor som ligger på bordet när spelarens drag är slut ingår i någon giltig kombination och inga brickor blivit över.

- Utöka en stega med en eller flera brickor från stället:

Brickor på stället



Brickor på bordet



Blå 4, 5, 6 ligger på bordet. Spelaren lägger till blå 3 och blå 7 från sitt ställ.



- Ta bort den fjärde brickan från en grupp och bilda en kombination med hjälp av den:

Brickor på stället



Brickor på bordet



På stället finns en stega där en bricka fattas. Spelaren tar den blå 4:an från fyra-gruppen på bordet så att den blir en tregrupp, och bildar själv stegen blå 3, 4, 5, 6.



- Lägga till en eller flera brickor till en kombination och ta bort en eller flera brickor från den för att skapa en ny kombination:

Brickor på stället



Brickor på bordet

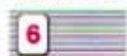


Spelaren adderar en blå 11 till stegen och använder 8:an till att forma en ny grupp.



• Splittra en steg:

Brickor på stället



Spelaren splittrar stegen och använder den röda 6:an till att bilda två nya grupper.

Brickor på bordet



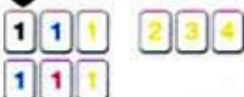
Kombinerad splittring:

Brickor på stället



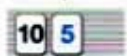
Spelaren lägger en blå 1 från sitt ställ med den orange 1:an från stegen och den röda 1:an från gruppen för att bilda en ny grupp.

Brickor på bordet



Flerdubbel splittring:

Brickor på stället



Spelaren manipulerar de tre existerande kombinationerna på bordet, och använder den svarta 10:an och den blå 5:an från sitt ställ för att forma tre grupper och en ny steg.

Brickor på bordet



JOKERN

Det finns två jokrar i spelet. De kan ersätta valfri bricka i en kombination, oberoende av siffra eller färg. En joker kan även användas i en spelares öppningskombination och är alltid värd de poäng den föreställer i en kombination.

En joker kan frigöras ur en kombination på bordet av en spelare som kan ersätta den med en bricka med den färg och det värde som den föreställer. Den bricka som ersätter jokern måste hämtas från spelarens ställ, inte från bordet. Om jokern ingår i en tregrupp kan den ersättas av en bricka med en av de två färger som saknas i gruppen. Högst en joker får ingå i varje kombination.

En joker som har frigjorts på detta sätt måste användas av spelaren i samma drag i en ny kombination, tillsammans med brickor från hans ställ. En spelare kan inte frigöra en joker förrän han har lagt ut sin(a) öppningskombination(er).

Kombinationer som innehåller en joker kan inte manipuleras, dvs. man får addera brickor till en sådan kombination, men inte splittra den eller ta bort brickor från den (förutom joken om man ersätter den enligt ovan). Jokern är värd 30 straffpoäng om en spelare har den på sitt brickställ vid delpartiets slut.

POÄNGRÄKNING

Efter att en spelare har tömt sitt ställ och ropat "Rummikub!", lägger förlorarna ihop sifvervärdena på de brickor de har kvar och får så många minuspoäng.

Vinnaren av delpartiet får lika många pluspoäng som summan av förlorarnas minuspoäng. När en hel match (ett i förväg uppgjort antal delpartier) är slut, lägger varje spelare ihop sina plus- och minuspoäng för att komma fram till sin totala poäng. Spelaren med flest poäng har vunnit.

För att vara säkra på att ni har räknat rätt kan ni kontrollera att antalet pluspoäng är lika stort som antalet minuspoäng, både i varje delparti och i slutresultatet.

Om det mot förmodan skulle bli så att alla brickor i reserven tar slut innan någon spelare lyckats tömma sitt ställ, vinner den spelare med lägst värde kvar på sitt ställ. Varje förlorare räknar ihop värdet på sina kvarvarande brickor och drar från detta vinnarens värde. Resultatet blir förlorarens minuspoäng för det delpartiet. Vinnaren får även här lika många pluspoäng som summan av förlorarnas minuspoäng.

STRATEGI

Början på ett parti Rummikub kan verka långsam, men allteftersom fler kombinationer bildas blir allt fler manipulationer möjliga. I ett partis början kan det vara klokt att behålla vissa brickor som man skulle kunna lägga ut, och istället låta andra spelare "öppna" spelet och bereda vägen för fler manipulationer.

Ibland kan det vara strategiskt att behålla den fjärde brickan i en grupp och bara lägga ut tre, så att man har en bricka kvar att lägga när det är ens tur nästa gång, och alltså slipper dra en straffbricka ur reserven.

Att behålla en joker på brickstället kan också vara bra – men man utsätter sig för risken att någon annan spelare hinner bli "Rummikub".

[Home](#)

[Rummikub Games](#)

[KodKod Games](#)

[Playing Rules](#)

[Tips](#)

[FAQ](#)

[News](#)

[WRC](#)

[History](#)

[Did You Know](#)

[Clubs](#)
[Us](#)