

# Det Originale **Rummikub**<sup>®</sup> BRINGER FOLK SAMMEN

## Innhold:

104 brikker nummerert fra 1 til 13 i fire forskjellige farger (x 2):  
svart, oransje, blå og rød  
2 jokerbrikker  
4 brikkeholdere + 4 støttefodder  
Spillerveiledning

## Monteringsanvisning



## Formål med spillet:

Å være den første som legger alle brikkene fra brikkeholderen på bordet.

## Oppsett:

Legg brikkene med tallsiden ned midt på bordet og bland dem godt. Hver spiller trekker én brikke. Spilleren med det høyeste tallet begynner. Turen går videre med klokken. Legg brikkene tilbake på bordet og bland dem på nytt. Hver spiller tar deretter 14 brikker og arrangerer dem i sin brikkeholder i serier bestående av "grupper" eller "rekker". Resten av brikkene på bordet utgjør bunken.

## Serier:

En "**gruppe**" er en serie som består av enten tre eller fire brikker med samme tall, men **forskjellig farge**. Eksempel: svart 7, rød 7, blå 7, oransje 7.

En "**rekke**" er en serie som består av tre eller flere tall i rekkefølge (løpende), hvor alle har **samme farge**. Eksempel: blå 3, 4, 5 og 6.

**Merk!** 1 er alltid det laveste tallet og kan ikke legges etter 13.

## Slik spilles spillet:

Spillerne skal legge serier med en verdi på minst 30 poeng (tallene i en serie legges sammen) på bordet i første trekk. Dette trekket kalles "første melding". Hvis en spiller ikke klarer å gi en første melding eller velger å utsette den første meldingen, skal spilleren ta en brikke fra bunken, og turen går videre til neste spiller.

I den første meldingen er det ikke lov å kombinere brikker i serier på bordet eller bygge videre på dem med brikker fra brikkeholderen.

Spilleren har en tidsbegrensning på 1 minutt per tur. Hvis spilleren ikke har klart å kombinere brikkene på bordet i løpet av 1 minutt, skal alle brikkene flyttes tilbake til sin opprinnelige plass, og spilleren skal deretter ta tre brikker fra bunken som straff. Hvis det er brikker til overs (og spillerne ikke husker deres opprinnelige plass), skal de legges vilkårlig i bunken.

## Kombinasjoner:

Å lage kombinasjoner er det som gjør "Rummikub" spennende. Spillerne kjemper om å få flest brikker på bordet ved å rokere rundt eller bygge videre på en serie som allerede ligger på bordet. Seriene kan kombineres på mange ulike måter (eksempler følger), så lenge det etter hver runde bare ligger gyldige serier på bordet og det ikke er noen brikker til overs.

### • Bruk én eller flere brikker fra brikkeholderen til å lage nye serier:

Brikker i brikkeholderen



Blå 4, 5, 6 ligger på bordet. Spilleren legger på enda en blå treer. Den blå åtterten legges til gruppen av åtterer som allerede ligger på bordet.

Brikker på bordet



### • Fjern en av de fire brikkene fra en gruppe og bruk den til å danne en ny serie:

Brikker i brikkeholderen



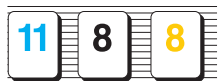
Det mangler en brikke for å få en hel blå rekke i brikkeholderen. Spilleren tar den blå fireren fra gruppen med firere på bordet og legger rekken: blå 3, 4, 5, 6.

Brikker på bordet:



### • Legg en fjerde brikke til en serie og fjern deretter en brikke fra denne serien, slik at du kan lage en ny serie:

Brikker i brikkeholderen



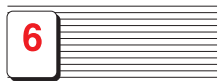
Spilleren legger en blå ellever til rekken og brukeråtterne til å danne en ny gruppe.

Brikker på bordet:



### • Deling av en rekke:

Brikker i brikkeholderen



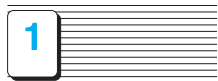
Spilleren deler rekken og bruker den røde sekseren til å danne to nye rekker.

Brikker på bordet:



### • Kombinert deling:

Brikker i brikkeholderen



Spilleren legger en blå ener fra brikkeholderen sammen med den oransje eneren fra rekken og den røde eneren fra gruppen for å danne en ny gruppe.

Brikker på bordet:



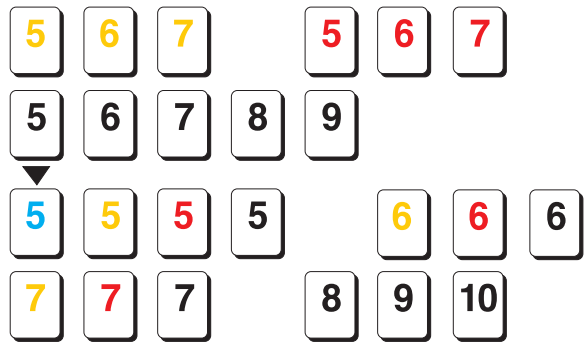
## • Multideling:

Brikker i brikkeholderen



Spilleren kombinerer de tre eksisterende seriene på bordet og bruker den svarte tieren og den blå femmeren fra brikkeholderen til å danne tre grupper og én ny rekke.

Brikker på bordet:



## Jokeren:

En joker kan ikke trekkes tilbake før første melding. En joker kan trekkes tilbake fra en serie ved å erstatte den med en brikke med samme tall eller samme farge som jokeren representerer. Brikken som brukes til å erstatte jokeren, kan enten komme fra spillerens brikkeholder eller fra bordet. I tilfelle en gruppe med tre kan jokeren erstattes med en brikke i en av de to fargene som mangler.

En joker som er blitt skiftet ut må brukes av spilleren i samme tur, som en del av en ny serie. En serie som inneholder en joker kan utvides med flere brikker, deles eller få fjernet brikker. Jokeren gir en straff på 30 poeng hvis den fortsatt er i spillerens brikkeholder når spillet er over.

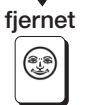
## Fire måter å fjerne jokeren på:

1. Brikker i brikkeholderen



Spilleren kan skifte ut jokeren med en av brikkene i brikkeholderen eller bruke begge.

Brikker på bordet:



2. Brikker i brikkeholderen

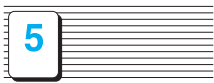


Spilleren deler rekken og fjerner jokeren.

Brikker på bordet:



3. Brikker i brikkeholderen



Spilleren legger til den blå femmeren og fjerner jokeren.

Brikker på bordet:



4.

Spilleren deler rekken. Han flytter den svarte eneren til gruppen med enere. Deretter flytter han den svarte toeren til gruppen med toere. Dermed frigjøres jokeren.

Brikker på bord



## Vinneren:

Spillet fortsetter til en spiller har tømt sin brikkeholder og roper ”Rummikub”. De andre spillerne legger deretter sammen poengene i brikkeholderne sine (se under Poeng). Hvis bunken går tom for brikker, skal hver spiller etter tur ”spille til bordet” ved å legge minst én brikke fra brikkeholderen sin på bordet, helt til én blir ferdig. Hvis spilleren ikke klarer å komme videre, slutter spillet.

## Poeng:

Når en spiller har tømt sin brikkeholder og ropt ”Rummikub”, skal de andre spillerne legge sammen tallene fra brikkene som de fortsatt har i brikkeholderen sin. Poengsummen teller som minuspoeng (negativ verdi). Vinneren av runden får plusspoeng tilsvarende summen av de andre spillernes minuspoeng. Etter endt spill legger hver spiller sammen sine minus- og plusspoeng for å beregne en samlet poengsum. Spilleren som har høyest poengsum til sammen, vinner. Hvis det spilles flere spill, legges poengene for hvert spill sammen til sist ( se poengeksemplet nedenfor)

Som en hjelp til å kontrollere poengsummen gjelder det at plusspoengene skal være lik det totale antall minuspoeng i hver runde og i den endelige summeringen.

I de sjeldne tilfeller hvor alle brikkene i bunken brukes før en spiller rekker å rope ”Rummikub”, er vinneren den spilleren som har lavest verdi i brikkeholderen. Hver av de andre spillerne regner sammen brikkene sine og trekker fra vinnerens totale antall poeng. Dette resultatet regnes som minuspoeng. For vinneren regnes denne summen som plusspoeng.

### Poengeksempel

	Spiller A	Spiller B	Spiller C	Spiller D
<b>Spil 1</b>	+ 24	- 5	- 16	- 3
<b>Spil 2</b>	- 6	- 11	+ 22	- 5
<b>Spil 3</b>	- 32	- 13	- 2	+ 47
<b>Til sammen</b>	- 14	- 29	+ 4	+ 39

## Strategi:

Starten på en ny runde ”Rummikub” kan virke litt langsom, men etter hvert som bordet fylles blir det mulig å danne stadig flere kombinasjoner. I de første fasene av spillet kan det være smart å holde tilbake noen brikker, slik at de andre spillerne ”åpner” bordet og dermed gir flere muligheter for kombinasjoner.

Noen ganger er det nyttig å holde tilbake den fjerde brikken i en gruppe eller rekke og bare legge tre brikker på bordet, slik at du neste gang det blir din tur, kan legge ut en brikke i stedet for å måtte trekke fra bunken.

Å beholde en joker i brikkeholderen kan også være en god strategi – selv om man da risikerer å brenne inne med en joker hvis en annen spiller roper ”Rummikub”.