

Original Rummikub®

FÖR SAMMAN MÄNNISKOR

Innehåll:

104 brickor numrerade mellan 1 och 13 i fyra olika färger (x 2):
svart, orange, blå och röd
2 jokerbrickor
4 brickhållare och 4 stödben
Spelinstruktioner

Monteringsanvisningar



Spelets syfte:

Att vara den första som lägger alla brickor på brickhållaren på bordet.

Uppställning:

Lägg brickorna med siffrorna nedåt mitt på bordet och blanda ordentligt. Varje spelare drar en bricka. Spelaren med den högsta siffran får börja. Spelet går vidare medurs. Lägg tillbaka brickorna på bordet och blanda igen. Varje spelare tar sedan 14 brickor och arrangerar dem på sin brickhållare i set bestående av "grupper" eller "sekvenser". Resten av brickorna på bordet utgör högen.

Set:

En "**grupp**" är ett set som består av antingen tre eller fyra brickor med samma siffror, men **olika färger**. Exempel: svart 7, röd 7, blå 7, orange 7.

En "**sekvens**" är ett set som består av tre eller flera siffror i rad (efter varandra) som alla har **samma färg**. Exempel: blå 3, 4, 5 och 6.

Viktigt! Siffran 1 är alltid den lägsta siffran och får inte läggas efter 13.

Så spelar man:

Spelarna ska lägga set med ett värde på minst 30 poäng (siffrorna i ett set läggs samman) på bordet i det första draget. Detta drag kallas "startdraget". Om en spelare inte kan komma med ett startdrag eller väljer att vänta med det ska han eller hon ta en bricka från högen och låta turen gå över till nästa spelare.

Under startdraget är det inte tillåtet att kombinera brickor i set på bordet eller bygga vidare på dem med brickor från brickhållaren.

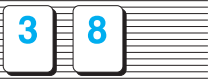
Spelaren har en tidsgräns på en minut per tur. Om spelaren inte har kunnat kombinera några brickor på bordet efter en minut, ska alla brickor flyttas tillbaka till den ursprungliga placeringen. Spelaren ska sedan ta tre brickor från högen som straff. Om det finns brickor över (och spelarna inte kan komma ihåg deras ursprungliga placering), ska de läggas tillbaka i högen.

Kombinationer:

Att skapa kombinationer är det som gör Rummikub spännande. Spelarna kämpar om att få flest brickor på bordet genom att flytta runt brickor eller bygga vidare på set som redan ligger på bordet. Set kan kombineras på flera olika sätt (exempel nedan), så länge det efter varje runda endast ligger giltiga set på bordet och det inte finns överskjutande brickor.

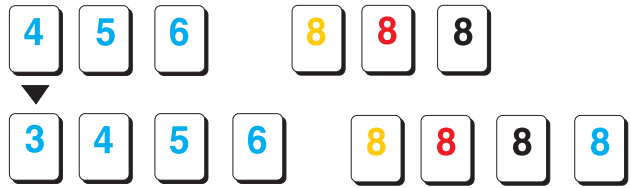
• Använd en eller flera brickor från brickhållaren för att skapa ett nytt set:

Brickor på brickhållaren



Blå 4, 5, 6 ligger på bordet. Spelaren lägger till en blå 3:a. Den blå 8:an läggs till den grupp av 8:or som redan ligger på bordet..

Brickor på bordet



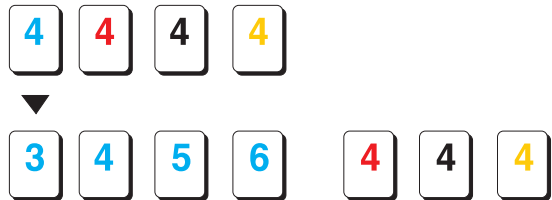
• Ta bort en av de fyra brickorna från en grupp och använd den för att skapa ett nytt set:

Brickor på brickhållaren



Det saknas en bricka för en hel blå sekvens på brickhållaren. Spelaren tar den blå 4:an från gruppen med 4:or på bordet och lägger s ekvensen: blå 3, 4, 5, 6..

Brickor på bordet



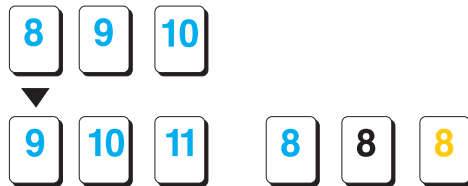
• Lägg en fjärde bricka till ett set och ta sedan en bricka från detta set för att skapa ett nytt:

Brickor på brickhållaren



Spelaren lägger en blå 11:a till sekvensen och använder 8:orna för att bilda en ny grupp.

Brickor på bordet



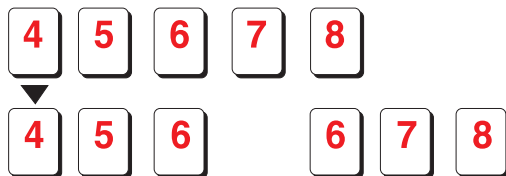
• Dela en sekvens:

Brickor på brickhållaren



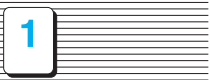
Spelaren delar sekvensen och använder den röda 6:an för att bilda två nya sekvenser.

Brickor på bordet



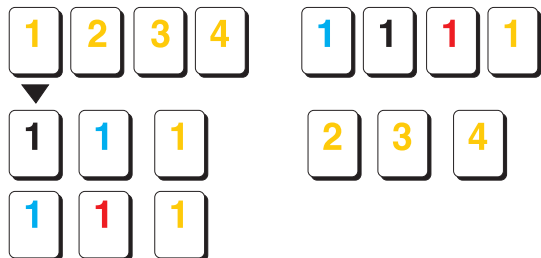
• Kombinerad delning:

Brickor på brickhållaren



Spelaren placerar en blå 1:a från brickhållaren tillsammans med den orange 1:an från sekvensen och den röda 1:an från gruppen för att skapa en ny grupp.

Brickor på bordet



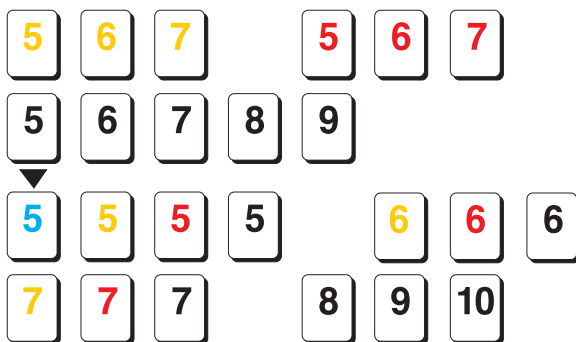
• Multidelning:

Brickor på brickhållaren



Spelaren kombinerar de tre befintliga seten på bordet och använder den svarta 10:an och den blå 5:an från brickhållaren för att skapa tre grupper och en ny sekvens.

Brickor på bordet



Jokern:

En joker får inte dras tillbaka före startdraget. En joker kan dras tillbaka från ett set genom att man ersätter den med en bricka med samma siffra eller samma färg som jokern står för. Den bricka som används för att ersätta jokern kan komma från spelarens brickhållare eller från bordet. Vid en grupp med 3 kan jokern ersättas av en bricka med en av de två färger som saknas.

En joker som har blivit utbytt ska användas av spelaren i samma tur som en del av ett nytt set. Ett set som innehåller en joker kan byggas ut med flera brickor, delas eller tas bort brickor ifrån. Jokern ger ett straff på 30 poäng, om den fortfarande finns på spelarens brickhållare när spelet avslutas.

4 sätt att ta bort jokern:

1. Brickor på brickhållaren



Spelaren kan byta ut jokern med en av brickorna på brickhållaren eller använda dem båda

Brickor på bordet



2. Brickor på brickhållaren

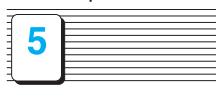


Spelaren delar sekvensen och tar bort jokern..

Brickor på bordet



3. Brickor på brickhållaren



Spelaren lägger den blå 5:an och tar bort jokern.

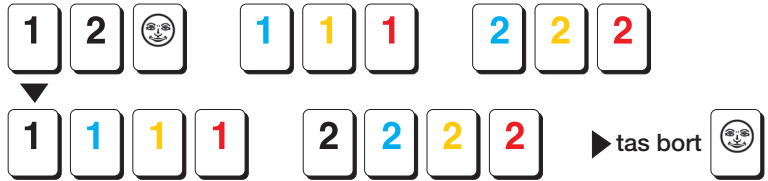
Brickor på bordet



4.

Spelaren delar på sekvensen. Han eller hon flyttar den svarta 1:an till gruppen av 1:or. Han eller hon flyttar sedan den svarta 2:an till gruppen av 2:or. Därmed befrias jokern.

Brickor på bordet



Vinnaren:

Spelet fortsätter tills en spelare har tömt sin brickhållare och ropar "Rummikub". De andra spelarna lägger sedan samman poängen på sina brickhållare (se "Poäng"). Om högen tar slut på brickor ska varje spelare "spela på bordet" genom att lägga minst en bricka från sin brickhållare på bordet tills en är klar. Om spelaren inte kan komma vidare, slutar spelet.

Poäng:

När en spelare har tömt sin brickhållare och ropat "Rummikub" ska de förlorande spelarna lägga samman siffrorna för de brickor som fortfarande finns kvar på deras brickhållare. Poängsumman räknas som minuspoäng. Vinnaren av rundan får pluspoäng som motsvarar summan av förlorarnas minuspoäng. Efter ett färdigt spel lägger varje spelare samman sina minus- och pluspoäng för den totala poängsumman. Den spelare som har högst antal poäng totalt vinner spelet. Om flera rundor spelas, läggs poängen för varje runda ihop till sist (se poängexempel nedan).

Som hjälp att kontrollera poängsumman gäller det att pluspoängen ska vara lika med det totala antalet minuspoäng i varje runda och i den slutliga sammanräkningen.

I de sällsynta fall när alla brickorna i högen används innan en spelare hinner säga "Rummikub" vinner den spelare som har lägst värde på brickhållaren. Varje förlorare räknar samman sina brickor och drar ifrån vinnarens totala antal poäng. Detta resultat räknas som minuspoäng. För vinnaren räknas denna summa som pluspoäng.

Poängexempel

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

Strategi:

Början av en ny runda med "Rummikub" kan verka gå trögt, men i takt med att bordet fylls blir det möjligt att skapa allt fler kombinationer. I de första faserna av spelet kan det vara en bra idé att hålla tillbaka några brickor så att de andra spelarna "öppnar" bordet och därmed ger fler möjligheter för kombinationer.

Ibland är det bra att hålla på den fjärde brickan i en grupp eller sekvens och bara lägga ut tre brickor, så att du nästa gång det blir din tur kan lägga ut en bricka istället för att dra från högen.

Att behålla en joker på sin brickhållare kan också vara en bra strategi, även om man då riskerar att bli fast med en joker om en annan spelare säger "Rummikub".