

1. Auf dem Tisch liegt eine Reihe aus:  
blauer 3, roter 3 und einem **Joker**. Sie dürfen eine gelbe 3 einsetzen und sich den Joker nehmen.

2. Auf dem Tisch liegt eine rote Serie aus:  
**2, 3, Joker, 5, 6, 6**. Sie können jetzt eine rote 1 davor legen und eine rote 7 dahinter, so dass Sie die Serie in 2 Serien aus **1, 2, 3** und **5, 6, 7** teilen können. Der Joker ist nun frei und Sie können ihn wegnehmen.

3. Auf dem Tisch liegt eine blaue Serie aus:  
**6, 7** und einem Joker als blauer 8. Sie dürfen den Joker umtauschen und vor die 6 legen, so dass eine blaue 4 vor den Joker passst.

4. Auf dem Tisch liegt eine schwarze Serie aus **1, 2** und einem **Joker** und zwei Reihen aus:  
blaue, gelbe, rote **1, 1, 1** und blaue, gelbe, rote **2, 2, 2**. Sie können von der Serie die schwarze 1 wegnehmen und zur Reihe **1, 1, 1** legen und die schwarze 2 zur Reihe **2, 2, 2** dazulegen. Jetzt können Sie sich den Joker nehmen.

#### SPIELZEIT

Um das Spiel noch spannender zu machen, können Sie eine bestimmte Spielzeit festsetzen. Jeder Spieler hat 2 Minuten Zeit, um anzulegen oder zu manipulieren. Nach 2 Minuten müssen auf dem Tisch Reihen und/oder Serien von minimal 3 Steinen liegen. Wenn ein Spieler die 2 Minuten überschreitet, müssen die Steine, die nicht zu den Reihen bzw. Serien gehören, auf das Brett zurückgenommen werden. Außerdem muss dieser Spieler 3 Strafsteine abheben.

#### PUNKTEWERTUNG

Der Spieler, der zuerst alle Steine los ist, gewinnt das Spiel. Den Verlierern werden die Ziffernwerte ihrer nicht benutzten Steine als Strafpunkte angerechnet. (Jeder Stein wird mit dem darauf stehenden Ziffernwert berechnet; ein Joker auf dem Brett zählt 25 Punkte). Dem Gewinner wird die Gesamtzahl der Strafpunkte als Pluspunkte berechnet.

#### BEISPIEL

##### Punktwertung:

	1. Spiel	2. Spiel	Total
Spieler A	24	-6	18
Spieler B	-5	-11	-16
Spieler C	-16	22	6
Spieler D	-3	-5	-8

Spieler A hat gewonnen.

Diese Spielregeln sind nur ein Leitfaden für das Spielvergnügen mit Rummikub. Rummikub-Liebhaber spielen verschiedene Varianten des Spiels. Aus diesem Grund gibt es auch ein umfassendes Buch mit Spielregeln. Außer diesem Buch können Sie beim Lieferanten des Spiels auch einen Score-Block und eine Sanduhr beziehen. Sollten Sie Anmerkungen zu diesem Spiel haben oder Ideen in Bezug auf dessen Inhalt, Zusammenstellung, Spielweise oder Qualität, dann schreiben Sie uns bitte!

**Rummikub 6 players; für 6 Spieler, enthält 52 extra Steinen, 2 extra Joker, 2 extra Aufstellbrettchen**  
Für 5 oder 6 Spieler: alle 160 Steine verwenden und die Spielregeln sind gleich wie oben erwähnt.

Für 4 Spieler oder weniger gibt es die folgenden Möglichkeiten:  
1) Entfernen sie einmal die Steine 1 – 13 von jede von den 4 Farben, und 2 Joker (total 54 Steine entfernen).

Sie spielen jetzt die offizielle Version des Rummikub Spiels.  
2) Sie können auch alle 160 Steine im Spiel behalten, die Spieldauer wird länger.

3) Für eine kurze Spieldauer, können Sie auch nur die 52 extra Steine entfernen, aber die 2 extra Joker im Spiel behalten.

Alle für das Spiel nicht notwendigen Teile entfernen, bevor Sie das Produkt Ihrem Kind geben (Beispiel: Plastikbefestigungen). Manufactured by: Lemada Light Industries Ltd.,27 Betzalel st., Arad 8909355, Israel. Made in Israel.

[www.rummikub.com](http://www.rummikub.com)

Sobre la mesa hay las siguientes escaleras:  
**5, 6, 7** amarillo  
**5, 6, 7** rojo  
**5, 6, 7, 8, 9** negro

Tiene en el soporte un **10 negro** y un **5 azul**. Puede deshacer las escaleras anteriores y formar tres series nuevas (**5, 5, 5**, **6, 6, 6**, **6, 7, 7, 7**) y añadir un **5 azul** para ampliar una serie (**5, 5, 5, 5**). Además, puede añadir el **10 negro** al **8** y **9 negro**. Véase fig. D.

**COMODÍN**  
El comodín puede sustituir cada número y cada color, también en la combinación inicial. El comodín puede ser sustituido durante el juego por todos los jugadores por la ficha con el valor y el color correspondiente. El comodín sustituido debe utilizarse en el mismo turno de juego y no puede colocarse en el soporte para futuras jugadas. Cada vez que es sustituido, el comodín adopta un nuevo valor y color.

## Rummikub® EL MÉTODO SABRA

\* Rummikub 6 players, para 6 jugadores, véase más adelante.

El juego se juega con 106 fichas, incluyendo 2 comodines. Cada ficha (excepto los 2 comodines) tiene un número. Las fichas están enumeradas del 1 al 13 en cuatro colores diferentes: negro, rojo, azul y amarillo. Rummikub se puede jugar con un mínimo de 2 y un máximo de 4 jugadores. El objetivo es ser el primer jugador en deshacerse de todas las fichas.

#### REGLAS DEL JUEGO

1. Todas las fichas se colocan boca abajo sobre la mesa, se mezclan bien y luego se forman aleatoriamente pilas de 7 fichas: esto es la pila. Los jugadores cogen sucesivamente una ficha y el que saque el número más alto empieza. A continuación, le toca al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj. Luego se vuelven a colocar las fichas en la pila.

2. A continuación, coge cada jugador 14 fichas y las coloca en el soporte, ordenándolas en lo posible por "escaleras" o "series".

**ESCALERA:** una escalera está compuesta al menos de **3 fichas del mismo color con números consecutivos**. Por ejemplo: un **8, 9 y 10** rojo. Una escalera puede consistir en varias fichas (1-13). El **13** forma el fin de cada escalera.

**SERIE:** una serie está compuesta al menos de **3 fichas con el mismo número, pero de diferentes colores**. Por ejemplo: un **13 amarillo, rojo y azul**. Una serie está compuesta como máximo de 4 colores porque cada color solo puede aparecer una vez en una serie.

3. Para empezar a jugar, un jugador debe colocar en la mesa uno o más conjuntos de fichas (de cualquier combinación) con un valor total de al menos 30 puntos.

Si un jugador no puede colocar una combinación inicial sobre la mesa, debe coger una ficha de la pila. Con esto termina una serie o escalera. Un comodín que se utiliza en la combinación inicial tiene el valor de la ficha que representa. El jugador que haya colocado su primera combinación en la mesa, puede añadir inmediatamente o más tarde una o más fichas a cualquier serie o escalera para ampliarla o para reorganizar las fichas que están sobre la mesa. El jugador también puede coger una serie o escalera completa del soporte y colocarla sobre la mesa. Si un jugador no pude o no quiere deshacerse de una ficha, serie o escalera, debe coger una ficha de la pila y continuará el siguiente jugador.

#### ATENCIÓN:

Se forma un campo común de series y escaleras para todos los jugadores y no para cada jugador individual.

#### REORGANIZAR

Las series y escaleras pueden reorganizarse de la forma siguiente:

• **Añadir:** se añade una o varias fichas del soporte a una escalera o el cuarto color de una serie (por ejemplo: **3 + 4, 5, 6 y/o 8, 8, 8 + 8**. Véase fig. A).

• **Combinar:** en la mesa hay una escalera azul de **8, 9 y 10**. Tiene un **11 azul**, un **8 negro** y un **8 amarillo**. Si añade el **11 azul** a la escalera puede retirar el **8 azul** y colocar sobre la mesa una serie de **8 - 8 - 8**. Véase fig. B

• **Dividir:** en la mesa hay una escalera roja de **4, 5, 6, 7 y 8**. Tiene un **6 rojo** en el soporte. Ahora puede dividir la escalera y formar dos escaleras rojas de **4, 5, 6 y de 6, 7, 8**. Véase fig. C.

#### Ejemplo:

Sobre la mesa hay las siguientes escaleras:

**5, 6, 7** amarillo  
**5, 6, 7** rojo  
**5, 6, 7, 8, 9** negro

Tiene en el soporte un **10 negro** y un **5 azul**. Puede deshacer las escaleras anteriores y formar tres series nuevas (**5, 5, 5**, **6, 6, 6**, **6, 7, 7, 7**) y añadir un **5 azul** para ampliar una serie (**5, 5, 5, 5**). Además, puede añadir el **10 negro** al **8** y **9 negro**. Véase fig. D.

**COMODÍN**  
El comodín puede sustituir cada número y cada color, también en la combinación inicial. El comodín puede ser sustituido durante el juego por todos los jugadores por la ficha con el valor y el color correspondiente. El comodín sustituido debe utilizarse en el mismo turno de juego y no puede colocarse en el soporte para futuras jugadas. Cada vez que es sustituido, el comodín adopta un nuevo valor y color.

Otras formas para liberar el comodín son, por ejemplo:

1. Sobre la mesa hay una serie de:  
un **3 azul**, un **3 rojo** y un **comodín**. Puede colocar un **3 amarillo** y coger el comodín.

2. Sobre la mesa hay una escalera roja de:  
**2, 3, comodín, 5, 6**. Puede colocar un **1 rojo** delante y un **7 rojo** detrás para dividir la escalera en **2 escaleras de 1, 2, 3, y 5, 6, 7**. Ahora el comodín está libre para cogerlo.

3. Sobre la mesa hay una escalera azul de:  
**6, 7 y un comodín** representando un **8 azul**. Puede desplazar el comodín y colocarlo delante del **6**, para que pueda colocar un **4 azul** delante del comodín.

4. Sobre la mesa hay una escalera negra de **1, 2 y un comodín** y **2 series de:**  
**1, 1, 1 azul, amarillo y rojo y 2, 2, 2 azul, amarillo y rojo**. De la escalera puede retirar el **1 negro** y añadirlo a la serie de unos **1, 1, 1**, y añadir el **2 negro** a la serie de doses **2, 2, 2**. Ahora puede coger el comodín.

#### REGLAS DEL JUEGO

1. Coloque todas las pedras viradas para abajo na mesa, misture as pedras e faça pequenos montes aleatórios de 7 pedras. Estes formam o pote. Cada jogador pega uma pedra na sua vez, aquele que tiver a pedra com o número mais alto é o primeiro a começar o jogo. A vez dos outros jogadores é determinada na direção para a direita. Coloque as pedras retiradas a novo no pote.

2. A seguir, todos os jogadores tiram 14 pedras e colocam-nas no seu suporte de pedras, preferencialmente ordenadas em "séries" ou "linhas". **SÉRIE** uma série é composta por um mínimo de 3 pedras da mesma cor com números sequenciais. Por exemplo: um **8, 9 e 10** vermelho. Uma série pode ser composta por um variado de pedras (do número 1 a 13). O número **13** é a última pedra de cada série. Não é possível colocar uma pedra 1 a lado da pedra 13.

**LINHA:** uma linha é composta por um mínimo de 3 pedras com o mesmo número, mas de cores diferentes. Por exemplo: um **13 amarelo, vermelho e azul**. Uma linha é composta por um máximo de 4 cores, já que cada cor só pode ser usada uma única vez na mesma linha.

**PONTUACIÓN**

El primer jugador que se ha deshecho de todas las fichas gana el juego. Los perdedores deben sumar los puntos de las fichas que les queden en sus soportes y se los anotan en negativo. (De cada ficha se toma el valor indicado y un comodín en el soporte tiene un valor de 25 puntos).

3. Para empezar a jugar, un jugador tem que colocar uma ou mais séries e/ou uma ou mais linhas (de qualquer combinação) con un valor total de al menos 30 puntos. O jogador que não conseguir colocar uma série inicial Si un jugador no puede colocar una combinación inicial sobre la mesa, debe coger una ficha de la pila. Con esto termina una serie o escalera. Un comodín que se utiliza en la combinación inicial tiene el valor de la ficha que representa. El jugador que haya colocado su primera combinación en la mesa, puede añadir inmediatamente o más tarde una o más fichas a cualquier serie o escalera para ampliarla o para reorganizar las fichas que están sobre la mesa. El jugador también puede coger una serie o escalera completa del soporte y colocarla sobre la mesa. Si un jugador no pude o no quiere deshacerse de una ficha, serie o escalera, debe coger una ficha de la pila y continuará el siguiente jugador.

#### ATENÇÃO:

Na mesa é formado um campo comum de séries e linhas, portanto, para uso de todos e não para uso individual.

#### REORGANIZAR

As séries e linhas podem ser reorganizadas das formas seguintes:

• **Adicionar:** uma ou mais pedras são retiradas do suporte de pedras e adicionadas a séries na mesa ou é adicionada a pedra da quarta cor a uma linha (por exemplo: **3 + 4, 5, 6 e/ou 8, 8 + 8**. Ver fig. A).

En tal caso jogará a versão oficial do jogo Rummikub.  
2) Pode dejar todas las 160 fichas en el juego, por lo que durará más tiempo.

3) Para adelantar el juego puede retirar solo las 52 fichas arriba indicadas y dejar los 2 comodines extra en el juego.

Retire todos los elementos no necesarios antes de darle el juguete a un niño (ej, plásticos, gomas, etc). Fabricado por: Lemada Light Industries Ltd.,27 Betzalel st., Arad 8909355, Israel. Made in Israel.

[www.rummikub.com](http://www.rummikub.com) • [www.goliathgames.es](http://www.goliathgames.es)

#### Ejemplo:

As séries seguintes estão na mesa:

**5, 6, 7** amarillo  
**5, 6, 7** rojo  
**5, 6, 7, 8, 9** negro

No seu suporte de pedras você tem o **10 preto** e um **5 azul**. Você poderá separar as séries acima referidas e formar três séries novas (**5, 5, 5**, **6, 6, 6**, **7, 7, 7**) e usar o **5 azul** para ampliar a linha (**5, 5, 5**). Agora, poderá juntar o **10 preto** ao **8** e **9 preto**. Ver fig. D.

#### JOKER

O joker substitui qualquer número e qualquer cor, também na série inicial. Durante o jogo, todos os jogadores podem substituir o joker na mesa pela pedra com o número e cor representados. O joker obtido tem que ser usado na mesa na mesma vez e o jogador não pode colocar o joker no seu suporte de pedras. Deste modo, o joker vai representar novamente uma pedra com o número e a cor desejados.

## Rummikub® O MÉTODO SABRA

\* Rummikub 6 players, para 6 jogadores, ver na parte final.

O jogo é jogado com 106 pedras, inclusive 2 jokers. Cada pedra (exceto os 2 jokers) tem um número. As pedras estão enumeradas de 1 a 13 em quatro cores diferentes: preto, vermelho, azul e amarelo. O Rummikub pode ser jogado com um mínimo de 2 e um máximo de 4 jogadores. O objetivo é ser o primeiro jogador em deshacerse de todas as pedras.

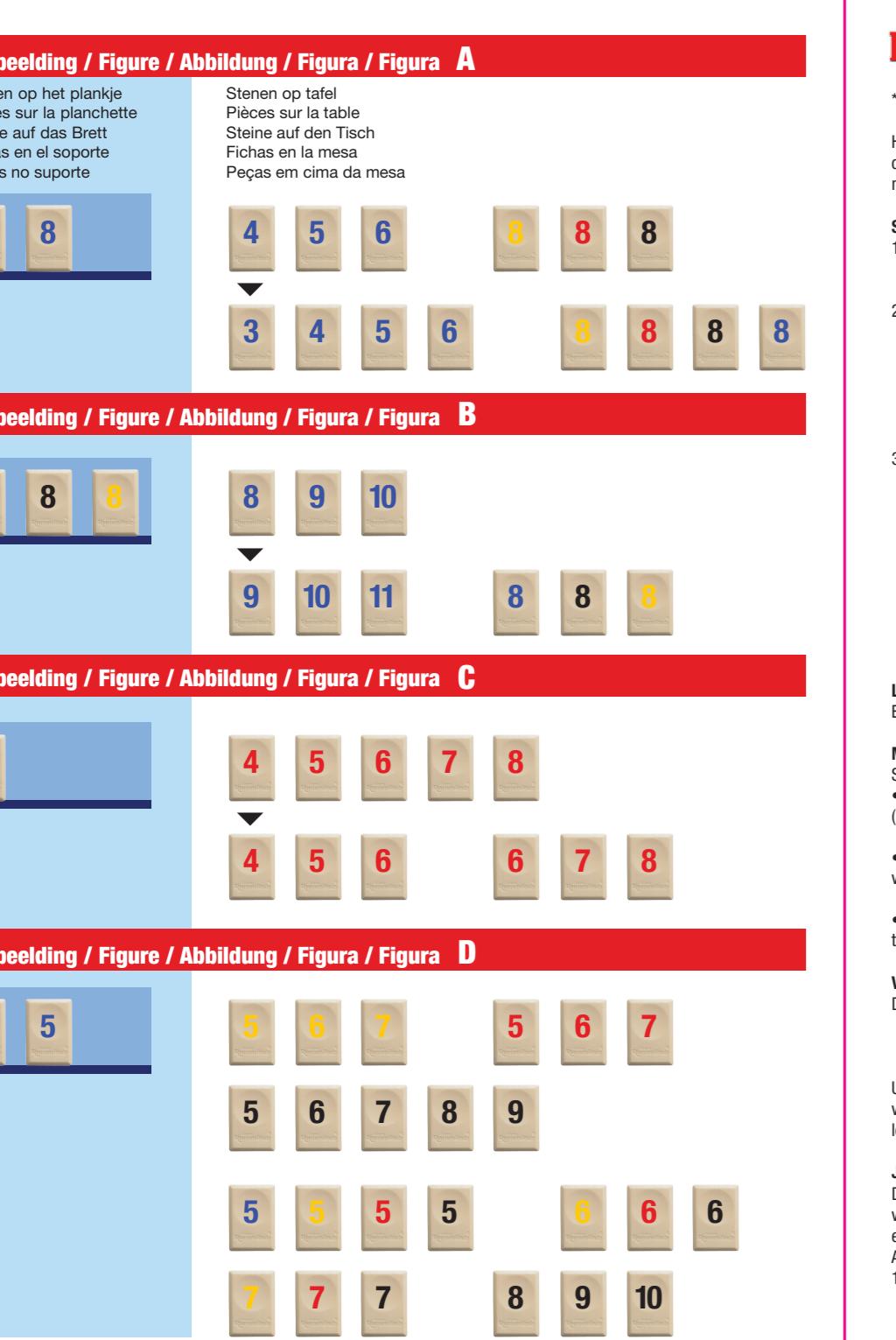
Outras maneiras para obter um joker são:

1. Na mesa está uma linha composta pelas pedras:

um **3 azul**, um **3 vermelho** e um **joker**. Ao colocar um **3 amarelo** na mesa poderá tirar o joker da linha.

2. Na mesa está uma série vermelha composta pelas pedras:

**2, 3, joker, 5, 6**. Ao colocar um **1 vermelho** na frente e um **7 vermelho** atrás, você forma 2 séries com as pedras **1, 2, 3** e **5, 6, 7**. Agora, o joker está livre e



## Rummikub® DE "SABRA" MANIER

NL

\* Rummikub 6 players, voor 6 spelers, zie onderaan.

Het spel wordt gespeeld met 106 stenen, inclusief 2 jokers. Elke steen (m.u.v. de 2 jokers) is voorzien van een cijfer. Deze cijfers lopen van 1 tot en met 13 in 4 verschillende kleuren: zwart, rood, blauw en geel. Rummikub kan worden gespeeld met minimaal 2 en maximaal 4 spelers. Het is de bedoeling dat de spelers zo snel mogelijk al hun stenen kwijtraken.

### SPELREGELS

1. Alle stenen worden omgekeerd op tafel gelegd, door elkaar geschud en willekeurig neergelegd in stapeltjes van 7; dit is de pot. De spelers pakken om de beurt één steen en degene die het hoogste cijfer heeft, mag beginnen. De andere spelers zijn hieraan voor een met de klok mee aan de beurt. Leg de gekakte stenen terug in de pot.

2. Alle spelers nemen vervolgens 14 stenen en zetten die op hun plankje, zoveel mogelijk gerangschikt in "series" of "rijtjes".

**SERIE:** een serie bestaat uit minimaal 3 stenen van dezelfde kleur met opeenvolgende cijfers. Bijvoorbeeld een rode 8, 9 en 10. Een serie kan uit een aantal stenen bestaan (1-13). De 13 vormt de afsluiting van iedere serie. Na 13 mag geen 1 meer worden genomen.

**RIJTE:** een rijtje bestaat uit minimaal 3 stenen met dezelfde cijferwaarde, maar in verschillende kleuren.

Bijvoorbeeld de gele, rode en blauwe 13. Een rijtje kan uit maximaal 4 kleuren bestaan omdat elke kleur slechts eenmaal in hetzelfde rijtje mag voorkomen.

3. Om aan het spel te beginnen moet een speler één of meer series en/of rijtjes van welke combinatie dan ook op tafel leggen met een totale puntenwaarde van ten minste 30 punten.

4. Om aan het spel te beginnen moet een speler één of meer series en/of rijtjes van welke combinatie dan ook op tafel leggen met een totale puntenwaarde van ten minste 30 punten.

Een speler die beginnert op tafel kan leggen moet een steen uit de pot pakken. Daarmee is z'n beurt voorbij en de volgende speler is aan de beurt. Het spel bevat 2 jokers die kunnen gebruikt in plaats van een steen die in een serie of een rijtje ontbrekt. Een joker die in de beginserie wordt gebruikt heeft de puntenwaarde van de steen waarvoor hij in de plaats komt. Als een speler een beginserie op tafel heeft gelegd, dan kan deze speler direct of later één of meer stenen aanleggen bij elke serie of rijtje die al op tafel ligt om deze groter te maken of om te manipuleren. De speler kan ook een complete serie of rijtje van het plankje nemen en op tafel leggen.

Kan of wil een speler geen steen, serie of rijtje kwijt, dan moet hij/zij een steen uit de pot nemen waarna de volgende speler aan de beurt is.

### LET OP:

Er ontstaat een gemeenschappelijk veld van series en rijtjes, dus niet voor elke speler apart.

### MANIPULEREN

Series en rijtjes kunnen als volgt gemanipuleerd worden:

• **Aanleggen:** er wordt/worden één of meer stenen van het plankje aan een serie toegevoegd, of de vierde kleur aan een rijtje (bijvoorbeeld: 3 + 4, 5, 6 en/of 8, 8 + 8. Zie ab. A).

• **Combineren:** op tafel ligt een blauwe serie van 8, 9 en 10. U heeft een blauwe 11, een zwarte 8 en een gele 8. Door het toevoegen van de blauwe 11 aan de serie kunt u de blauwe 8 wegnemen en een rijtje van 8 - 8 - 8 op tafel leggen. Zie ab. B

• **Splitsen:** er ligt een rode serie van 4, 5, 6, 7 en 8 op tafel. U heeft een rode 6 op uw plankje. U mag nu de serie splitsen en twee rode series vormen van 4, 5, 6 en een serie van 6, 7, 8. Zie ab. C.

### Voorbeeld:

De volgende series liggen op tafel:

5, 6, 7  
5, 6, 7  
5, 6, 7, 8, 9

U heeft op uw plankje een zwarte 10 en een blauwe 5. U mag de boven genoemde series uit elkaar halen en drie nieuwe rijtjes vormen (5, 5, 5), (6, 6, 6), (7, 7, 7) en een blauwe 5 inzetten om een groter rijtje te vormen (5, 5, 5, 5). De zwarte 10 kunt u aanleggen bij de zwarte 8 en 9. Zie ab. D.

### JOKER

De joker neemt elke cijferwaarde en elke kleur aan, ook in de beginserie. De joker kan gedurende het spel door iedere speler verwisseld worden voor de desbetreffende waarde en kleur. De ingewisselde joker moet direct weer in het spel ingezet worden en mag dus niet teruggenomen worden op het plankje. Deze joker neemt en opnieuw elke gewenste cijferwaarde en kleur aan. Andere manieren om de joker vrij te krijgen zijn bijvoorbeeld:

1. Op tafel ligt een rijtje van:

blauwe 3, rode 3 en een joker. U mag een gele 3 inzetten en de joker pakken.

## Rummikub® A LA FAÇON "SABRA"

F

\* Rummikub 6 players, pour 6 joueurs, voir au bas

Le jeu se joue avec 106 pièces, 2 joueurs compris. Chaque pièce (à l'exception des 2 jokers) porte un chiffre. Ces chiffres vont de 1 à 13 en quatre couleurs différentes : noir, rouge, bleu et jaune. Rummikub peut se jouer avec un minimum de 2 joueurs et 4 au maximum. L'objectif est que les joueurs se défaillent le plus vite possible de toutes leurs pièces.

### JOKER

Le joker prend toutes les valeurs numériques et la couleur, aussi pour la série de démarrage du jeu. Pendant le jeu, le joker peut être échangé par tous les joueurs pour la valeur et la couleur correspondant à la série ou la rangée. Le joker échangé doit immédiatement être rejoué et ne peut donc être remplacé sur la planchette. Ce joker à nouveau prend la couleur et le chiffre correspondant à la série/rangée à déposer. D'autres façons de libérer un joker sont par exemple :

4. Op tafel liggen een zwarte serie van 1, 2 en een joker en 2 rijtjes van:

blauwe, gele, rode 1, 1, 1 en blauwe, gele en rode 2, 2, 2. U kunt van de serie de zwarte 1 wegpakken en aan het rijtje

een leggen 1, 1, 1, en de zwarte 2 bij de tweede 2, 2, 2. U kunt nu de joker pakken.

### RÈGLES DU JEU

1. Toutes les pièces sont placées à l'envers sur la table, mélangées et empilées en piles de 7 pièces, pour constituer la cagnotte. Les joueurs prennent à tour de rôle une pièce et celui qui a tiré le chiffre le plus haut peut commencer. Les autres joueurs suivent un à un dans le sens des aiguilles d'une montre. Remettre la pièce tirée dans la cagnotte.

2. Ensuite, tous les joueurs prennent 14 pièces et les déposent sur leur planchette en les rangeant autant que possible en 1 à 13 en quatre couleurs différentes : noir, rouge, bleu et jaune. Rummikub peut se jouer avec un minimum de 2 joueurs et 4 au maximum. L'objectif est que les joueurs se défaillent le plus vite possible de toutes leurs pièces.

### RÈGLES DE JEU

1. Toutes les pièces sont placées à l'envers sur la table, mélangées et empilées en piles de 7 pièces, pour constituer la cagnotte. Les joueurs prennent à tour de rôle une pièce et celle qui a tiré le chiffre le plus haut peut commencer. Les autres joueurs suivent un à un dans le sens des aiguilles d'une montre. Remettre la pièce tirée dans la cagnotte.

2. Ensuite, tous les joueurs prennent 14 pièces et les déposent sur leur planchette en les rangeant autant que possible en 1 à 13 en quatre couleurs différentes : noir, rouge, bleu et jaune. Rummikub peut se jouer avec un minimum de 2 joueurs et 4 au maximum. L'objectif est que les joueurs se défaillent le plus vite possible de toutes leurs pièces.

### RÈGLES DE JEU

1. Toutes les pièces sont placées à l'envers sur la table, mélangées et empilées en piles de 7 pièces, pour constituer la cagnotte. Les joueurs prennent à tour de rôle une pièce et celle qui a tiré le chiffre le plus haut peut commencer. Les autres joueurs suivent un à un dans le sens des aiguilles d'une montre. Remettre la pièce tirée dans la cagnotte.

2. Ensuite, tous les joueurs prennent 14 pièces et les déposent sur leur planchette en les rangeant autant que possible en 1 à 13 en quatre couleurs différentes : noir, rouge, bleu et jaune. Rummikub peut se jouer avec un minimum de 2 joueurs et 4 au maximum. L'objectif est que les joueurs se défaillent le plus vite possible de toutes leurs pièces.

### RÈGLES DE JEU

1. Toutes les pièces sont placées à l'envers sur la table, mélangées et empilées en piles de 7 pièces, pour constituer la cagnotte. Les joueurs prennent à tour de rôle une pièce et celle qui a tiré le chiffre le plus haut peut commencer. Les autres joueurs suivent un à un dans le sens des aiguilles d'une montre. Remettre la pièce tirée dans la cagnotte.

2. Ensuite, tous les joueurs prennent 14 pièces et les déposent sur leur planchette en les rangeant autant que possible en 1 à 13 en quatre couleurs différentes : noir, rouge, bleu et jaune. Rummikub peut se jouer avec un minimum de 2 joueurs et 4 au maximum. L'objectif est que les joueurs se défaillent le plus vite possible de toutes leurs pièces.

### RÈGLES DE JEU

1. Toutes les pièces sont placées à l'envers sur la table, mélangées et empilées en piles de 7 pièces, pour constituer la cagnotte. Les joueurs prennent à tour de rôle une pièce et celle qui a tiré le chiffre le plus haut peut commencer. Les autres joueurs suivent un à un dans le sens des aiguilles d'une montre. Remettre la pièce tirée dans la cagnotte.

2. Ensuite, tous les joueurs prennent 14 pièces et les déposent sur leur planchette en les rangeant autant que possible en 1 à 13 en quatre couleurs différentes : noir, rouge, bleu et jaune. Rummikub peut se jouer avec un minimum de 2 joueurs et 4 au maximum. L'objectif est que les joueurs se défaillent le plus vite possible de toutes leurs pièces.

### RÈGLES DE JEU

1. Toutes les pièces sont placées à l'envers sur la table, mélangées et empilées en piles de 7 pièces, pour constituer la cagnotte. Les joueurs prennent à tour de rôle une pièce et celle qui a tiré le chiffre le plus haut peut commencer. Les autres joueurs suivent un à un dans le sens des aiguilles d'une montre. Remettre la pièce tirée dans la cagnotte.

2. Ensuite, tous les joueurs prennent 14 pièces et les déposent sur leur planchette en les rangeant autant que possible en 1 à 13 en quatre couleurs différentes : noir, rouge, bleu et jaune. Rummikub peut se jouer avec un minimum de 2 joueurs et 4 au maximum. L'objectif est que les joueurs se défaillent le plus vite possible de toutes leurs pièces.

### RÈGLES DE JEU

1. Toutes les pièces sont placées à l'envers sur la table, mélangées et empilées en piles de 7 pièces, pour constituer la cagnotte. Les joueurs prennent à tour de rôle une pièce et celle qui a tiré le chiffre le plus haut peut commencer. Les autres joueurs suivent un à un dans le sens des aiguilles d'une montre. Remettre la pièce tirée dans la cagnotte.

2. Ensuite, tous les joueurs prennent 14 pièces et les déposent sur leur planchette en les rangeant autant que possible en 1 à 13 en quatre couleurs différentes : noir, rouge, bleu et jaune. Rummikub peut se jouer avec un minimum de 2 joueurs et 4 au maximum. L'objectif est que les joueurs se défaillent le plus vite possible de toutes leurs pièces.

### RÈGLES DE JEU

1. Toutes les pièces sont placées à l'envers sur la table, mélangées et empilées en piles de 7 pièces, pour constituer la cagnotte. Les joueurs prennent à tour de rôle une pièce et celle qui a tiré le chiffre le plus haut peut commencer. Les autres joueurs suivent un à un dans le sens des aiguilles d'une montre. Remettre la pièce tirée dans la cagnotte.

2. Ensuite, tous les joueurs prennent 14 pièces et les déposent sur leur planchette en les rangeant autant que possible en 1 à 13 en quatre couleurs différentes : noir, rouge, bleu et jaune. Rummikub peut se jouer avec un minimum de 2 joueurs et 4 au maximum. L'objectif est que les joueurs se défaillent le plus vite possible de toutes leurs pièces.

### RÈGLES DE JEU

1. Toutes les pièces sont placées à l'envers sur la table, mélangées et empilées en piles de 7 pièces, pour constituer la cagnotte. Les joueurs prennent à tour de rôle une pièce et celle qui a tiré le chiffre le plus haut peut commencer. Les autres joueurs suivent un à un dans le sens des aiguilles d'une montre. Remettre la pièce tirée dans la cagnotte.

2. Ensuite, tous les joueurs prennent 14 pièces et les déposent sur leur planchette en les rangeant autant que possible en 1 à 13 en quatre couleurs différentes : noir, rouge, bleu et jaune. Rummikub peut se jouer avec un minimum de 2 joueurs et 4 au maximum. L'objectif est que les joueurs se défaillent le plus vite possible de toutes leurs pièces.

### RÈGLES DE JEU

1. Toutes les pièces sont placées à l'envers sur la table, mélangées et empilées en piles de 7 pièces, pour constituer la cagnotte. Les joueurs prennent à tour de rôle une pièce et celle qui a tiré le chiffre le plus haut peut commencer. Les autres joueurs suivent un à un dans le sens des aiguilles d'une montre. Remettre la pièce tirée dans la cagnotte.

2. Ensuite, tous les joueurs prennent 14 pièces et les déposent sur leur planchette en les rangeant autant que possible en 1 à 13 en quatre couleurs différentes : noir, rouge, bleu et jaune. Rummikub peut se jouer avec un minimum de 2 joueurs et 4 au maximum. L'objectif est que les joueurs se défaillent le plus vite possible de toutes leurs pièces.

### RÈGLES DE JEU

1. Toutes les pièces sont placées à l'envers sur la table, mélangées et empilées en piles de 7 pièces, pour constituer la cagnotte. Les joueurs prennent à tour de rôle une pièce et celle qui a tiré le chiffre le plus haut peut commencer. Les autres joueurs suivent un à un dans le sens des aiguilles d'une montre. Remettre la pièce tirée dans la cagnotte.

2. Ensuite, tous les joueurs prennent 14 pièces et les déposent sur leur planchette en les rangeant autant que possible en 1 à 13 en quatre couleurs différentes : noir, rouge, bleu et jaune. Rummikub peut se jouer avec un minimum de 2 joueurs et 4 au maximum. L'objectif est que les joueurs se défaillent le plus vite possible de toutes leurs pièces.

### RÈGLES DE JEU

1. Toutes les pièces sont placées à l'envers sur la table, mélangées et empilées en piles de 7 pièces, pour constituer la cagnotte. Les joueurs prennent à tour de rôle une pièce et celle qui a tiré le chiffre le plus haut peut commencer. Les autres joueurs suivent un à un dans le sens des aiguilles d'une montre. Remettre la pièce tirée dans la cagnotte.

2. Ensuite, tous les joueurs prennent 14 pièces et les déposent sur leur planchette en les rangeant autant que possible en 1 à 13 en quatre couleurs différentes : noir, rouge, bleu et jaune. Rummikub peut se jouer avec un minimum de 2 joueurs et 4 au maximum. L'objectif est que les joueurs se défaillent le plus vite possible de toutes leurs pièces.

### RÈGLES DE JEU

1. Toutes les pièces sont placées à l'envers sur la table, mélangées et empilées en piles de 7 pièces, pour constituer la cagnotte. Les joueurs prennent à tour de rôle une pièce et celle qui a tiré le chiffre le plus haut peut commencer. Les autres joueurs suivent un à un dans le sens des aiguilles d'une montre. Remettre la pièce tirée dans la cagnotte.</p