

THE ORIGINAL

Rummikub®

BRINGS PEOPLE TOGETHER



Spelregels
Règle de jeu
Spielanleitung
Instrucciones
Instruções



#50400



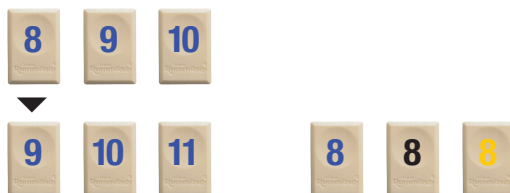
Afbeelding / Figure / Abbildung / Figura / Figura A

Stenen op het plankje
Pièces sur la planchette
Steine auf das Brett
Fichas en el soporte
Peças no suporte

Stenen op tafel
Pièces sur la table
Steine auf den Tisch
Fichas en la mesa
Peças em cima da mesa



Afbeelding / Figure / Abbildung / Figura / Figura B



Afbeelding / Figure / Abbildung / Figura / Figura C



Afbeelding / Figure / Abbildung / Figura / Figura D





* Rummikub 6 players, für 6 Spieler, siehe unten.

Das Spiel wird mit 106 Steinen gespielt, einschließlich 2 Joker. Jeder Stein (mit Ausnahme der beiden Joker) ist mit einer Ziffer versehen. Die Ziffern gehen von 1 bis 13 und sind in 4 verschiedenen Farben ausgeführt: Schwarz, Rot, Blau und Gelb. Man kann Rummikub mit minimal 2 und maximal 4 Spielern spielen. Ziel des einzelnen Spielers ist, seine Steine so schnell wie möglich los zu werden.

SPIELREGELN

1. Alle Steine umgekehrt auf den Tisch legen, durcheinander schieben und willkürlich je 7 aufeinander legen: das ist der Pot. Die Spieler nehmen hintereinander einen Stein vom Pot und wer die höchste Ziffer hat, darf beginnen. Nach ihm kommen, im Uhrzeigersinn, die anderen Spieler an die Reihe. Alle legen die gezogenen Steine wieder zurück in den Pot.
2. Alle Spieler nehmen jetzt 14 Steine und stellen sie auf ihr Brett. Dabei ordnen sie sie möglichst in "Serien" oder "Reihen" an.
SERIE: eine Serie besteht aus mindestens **3 Steinen derselben Farbe mit aufeinander folgenden Ziffern**. Zum Beispiel: eine rote 8, 9 und 10. Eine Serie kann aus einer Anzahl Steine bestehen (1-13). Die 13 bildet den Abschluss jeder Serie. Nach der 13 darf keine 1 dazugelegt werden.
REIHE: eine Reihe besteht aus mindestens **3 Steinen mit den gleichen Ziffern, die aber verschiedene Farben haben**. Zum Beispiel eine gelbe, eine rote und eine blaue 13. Eine Reihe kann höchstens aus 4 Farben bestehen, da jede Farbe nur einmal in derselben Reihe vorkommen darf.
3. Um am Spiel teilnehmen zu dürfen, muss ein Spieler eine oder mehrere Serien bzw. eine oder mehrere Reihen (gleichviel, in welcher Kombination) auf den Tisch legen. Die Steine müssen zusammen mindestens 30 Punkte wert sein. Ein Spieler, der keine Beginnserie auflegen kann, muss noch einen Stein aus dem Pot nehmen. Damit ist seine Runde vorbei und der nächste Spieler ist dran. Das Spiel enthält 2 Joker, die man anstelle eines Steins, der einem in einer Serie oder eine Reihe fehlt, verwenden kann. Ein Joker, der in der Beginnserie verwendet wird, hat den Punktwert des Steins, an dessen Stelle er aufgelegt wird. Wenn ein Spieler einmal eine Beginnserie auf den Tisch gelegt hat, kann er sofort oder auch später zu jeder Serie oder Reihe, die schon auf dem Tisch liegt, einen oder mehrere Steine dazulegen, um die Serie oder Reihe zu vergrößern oder zu manipulieren. Der Spieler kann auch eine komplette Serie oder Reihe von seinem Brett nehmen und auflegen.
Wenn ein Spieler keinen Stein, keine Reihe oder Serie auflegen kann, muss er einen Stein aus dem Pot nehmen, wonach der nächste Spieler an die Reihe kommt.

BITTE BEACHTEN:

Während des Spiels entsteht ein *gemeinsames* Feld aus Serien und Reihen. Die Spieler haben keine eigenen Serien und Reihen.

MANIPULIEREN

Man kann die Serien und Reihen folgendermaßen manipulieren:

- **Anlegen:** ein oder mehrere Steine werden vom Brett an eine Serie hinzugefügt oder eine Reihe bekommt noch eine vierte Farbe dazu (zum Beispiel: **3 + 4, 5, 6** bzw. **8, 8, 8 + 8**, Abb. A).
- **Kombinieren:** am Tisch liegt eine blaue Serie aus **8, 9** und **10**. Sie haben eine blaue **11**, eine schwarze **8** und eine gelbe **8**. Wenn Sie die blaue **11** zur Serie dazu legen können Sie die blaue **8** wegnehmen und eine Reihe aus **8 - 8 - 8** auflegen (Abb. B).
- **Teilen:** auf dem Tisch liegt eine rote Serie aus **4, 5, 6, 7** und **8**. Sie haben eine rote **6** auf Ihrem Brett. Sie dürfen jetzt die Serie teilen und zwei rote Serien bilden: **4, 5, 6** und **6, 7, 8** (Abb. C).

BEISPIEL:

Folgende Serien liegen auf dem Tisch:

5, 6, 7	Gelb
5, 6, 7	Rot
5, 6, 7, 8, 9	Schwarz

Sie haben auf Ihrem Brett eine schwarze **10** und eine blaue **5**. Sie dürfen die oben genannten Serien auseinander nehmen und drei neue Reihen bilden (**5, 5, 5**), (**6, 6, 6**) (**7, 7, 7**) und eine blaue **5** einsetzen, um eine längere Reihe zu bilden (**5, 5, 5, 5**). Die schwarze **10** können Sie bei der schwarzen **8** und **9** anlegen, (Abb. D).

JOKER

Der Joker nimmt jeden Ziffernwert und jede Farbe an, auch in der Beginnserie. Er darf während des Spiels von jedem Spieler gegen den betreffenden Wert und die richtige Farbe ausgetauscht werden. Der so gewonnene Joker muss sofort wieder im Spiel eingesetzt werden; man darf ihn also nicht auf das eigene Brett stellen. Dieser Joker nimmt dann erneut jeden gewünschten Wert und jede gewünschte Farbe an. Es gibt auch andere Methoden, um einen Joker zu bekommen. Zum Beispiel:

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**. 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 passt.
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 umfassenderes 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 einmahl 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 Betzael st., Arad 8909355, Israel. Made in Israel.

www.rummikub.com