

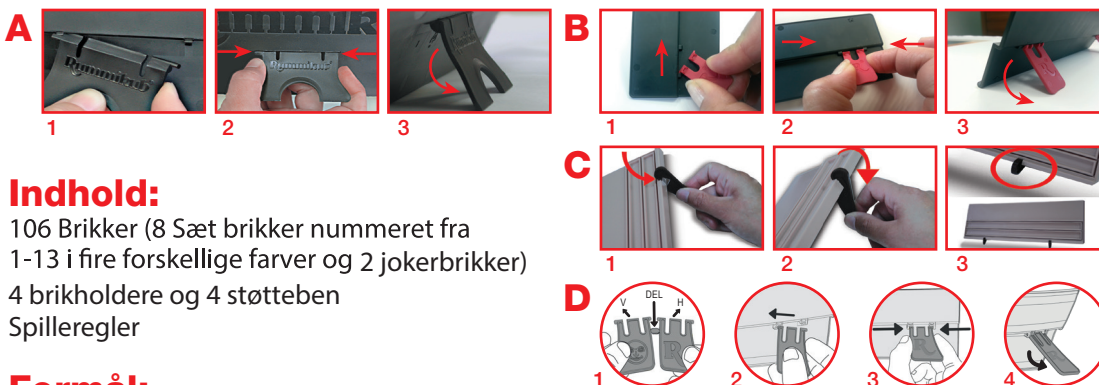
# Det Originale Rummikub®

BRINGER FOLK SAMMEN



For 2 – 4 spillere.  
Fra 7 år.

## Samleanvisninger:



## Indhold:

106 Brikker (8 Sæt brikker nummeret fra 1-13 i fire forskellige farver og 2 jokerbrikker)  
4 brikholdere og 4 støtteben  
Spilleregler

## Formål:

At være den første, der får lagt alle sine brikker i "rækkefølge" eller "grupper" for at samle det højeste antal point sammen.

## Forberedelse og opstilling:

Læg brikkerne med talsiden nedad midt på bordet, og bland dem godt. Hver spiller trækker én brik. Spilleren med det højeste tal starter. Turen går videre i urets retning. Læg brikkerne tilbage på bordet, og bland dem igen. Hver spiller tager derefter 14 brikker og arrangerer dem på sin brikholder i sæt bestående af "grupper" eller "rækker". Resten af brikkerne på bordet udgør bunken.

## Sæt:

En "gruppe" er et sæt bestående af enten tre eller fire brikker med samme tal, men **forskellig farve**.  
Eksempel: sort 7, rød 7, blå 7, orange 7.



En "række" er et sæt bestående af tre eller fire brikker med tal i rækkefølge (lige efter hinanden), der alle har **samme farve**. Eksempel: blå 3, blå 4, blå 5 og blå 6.

**Bemærk!** 1-tallet er altid lavest og kan derfor aldrig lægges efter 13-tallet.

## Selve spillet:

Spillerne skal lægge sæt med en værdi på mindst 30 point (tallene i et sæt lægges sammen) på bordet i første træk. Dette træk kaldes "første melding". Hvis en spiller ikke kan komme med en første melding eller vælger at udskyde sin første melding, skal spilleren tage én brik fra bunken, og turen går derefter videre til næste spiller.

Under den første melding er det ikke tilladt at kombinere brikker i sæt på bordet eller bygge videre på dem med brikker fra brikholderen.

Spilleren har en tidsbegrænsning på 1 minut pr. tur. Hvis spilleren efter 1 minut ikke har haft held til at kombinere brikker på bordet, skal alle brikker flyttes tilbage til deres oprindelige placering, og spilleren skal derefter tage tre brikker fra bunken som straf. Hvis der er overskydende brikker (og spillerne ikke kan huske deres oprindelige placering), skal de lægges tilfældigt i bunken.

## Kombinationer:

At lave kombinationer er det, der gør "Rummikub" spændende. Spillerne kæmper om at få flest brikker på bordet ved at rokere rundt eller bygge videre på sæt, der allerede ligger på bordet. Sæt kan kombineres på mange forskellige måder (se eksemplerne nedenfor), så længe der efter hver runde kun ligger gyldige sæt på bordet, og der ikke er overskydende brikker.

- Brug én eller flere brikker fra din brikholder til at lave et nyt sæt:

Brikker på brikholder



Rækken blå 4, 5, 6 ligger på bordet. Spilleren lægger den blå 3'er til, mens den blå 8'er lægges til gruppen af 8'ere.

Brikker på bordet



- Fjern én af de fire brikker fra en gruppe, og brug den til at danne et nyt sæt:

Brikker på brikholder



Spilleren mangler én brik for at have en hel blå række på sin brikholder. Spilleren tager den blå 4'er fra gruppen med 4'ere på bordet og lægger rækken: blå 3, 4, 5, 6.

Brikker på bordet



- Læg en fjerde brik til et sæt, og fjern derefter én brik fra dette sæt, så du kan lave et nyt sæt:

Brikker på brikholder



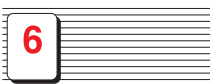
Spilleren lægger den blå 11'er til rækken på bordet og bruger 8'erne til at danne en ny gruppe.

Brikker på bordet



- Deling af en række:

Brikker på brikholder



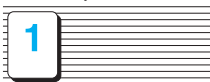
Spilleren deler rækken på bordet og bruger den røde 6'er til at danne to nye rækker.

Brikker på bordet



- Kombineret deling:

Brikker på brikholder



Spilleren placerer den blå 1'er fra brikholderen sammen med den orange 1'er fra rækken og den røde 1'er fra gruppen for at danne en ny gruppe.

Brikker på bordet



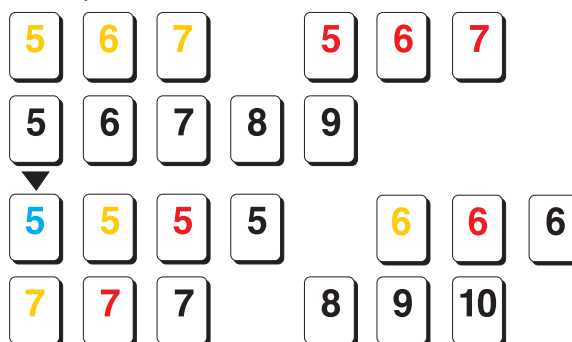
## • Multideling:

Brikker på brikholder



Spilleren kombinerer de tre eksisterende rækker på bordet og bruger den sorte 10'er og den blå 5'er fra brikholderen til at danne tre grupper og én ny række.

Brikker på bordet



## Jokeren:

En joker må ikke trækkes tilbage før første melding. En joker kan trækkes tilbage fra et sæt ved at erstatte den med en brik med det samme tal eller den samme farve, som jokeren står for. Den brik, der bruges til at erstatte jokeren, kan komme fra spillerens brikholder eller fra bordet. I tilfælde af en **gruppe** med 3 brikker kan jokeren erstattes af en brik i én af de to farver, der mangler.

En joker, der er blevet erstattet af en anden brik, skal bruges af spilleren i samme tur som en del af et nyt sæt. Et sæt, der indeholder en joker, kan udbygges med flere brikker, deles eller få fjernet brikker. Jokeren giver en strafværdi på 30 point, hvis den stadig findes på spillerens brikholder ved spillets afslutning.

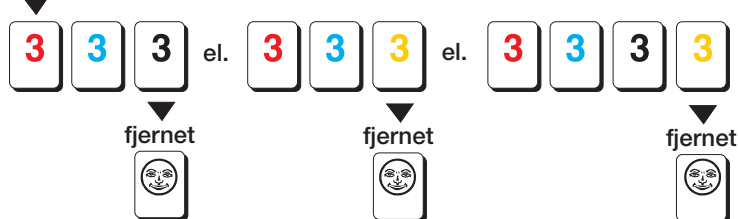
## 4 måder at fjerne jokeren på:

### 1. Brikker på brikholder



Spilleren kan skifte jokeren ud med én af brikkerne på brikholderen eller bruge dem begge to.

Brikker på bordet



### 2. Brikker på brikholder

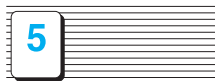


Spilleren deler rækken og fjerner jokeren.

Brikker på bordet



### 3. Brikker på brikholder



Spilleren lægger den blå 5'er til rækken og fjerner jokeren.

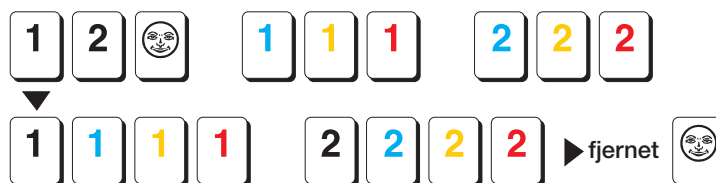
Brikker på bordet



4.

Spilleren deler rækken. Han flytter den sorte 1'er til gruppen af 1'ere. Han flytter derefter den sorte 2'er til gruppen af 2'ere. Dermed befries jokeren.

Brikker på bordet



## Vinderen:

Spillet fortsætter, indtil én spiller har tømt sin brikholder og råber "Rummikub". De andre spillere lægger derefter pointene på deres brikholdere sammen (se under Point). Hvis bunken løber tør for brikker, skal hver spiller efter tur "spille til bordet" ved at lægge mindst én brik fra deres brikholder på bordet, indtil én spiller bliver færdig. Hvis spillerne ikke kan komme videre, slutter spillet.

## Point:

Når en spiller har tømt sin brikholder og råbt "Rummikub", skal de andre spillere lægge tallene sammen for de brikker, de stadig har på deres brikholdere. Hver spillers resultat tæller som minuspoint (negativ værdi), mens vinderen får pluspoint svarende til summen af de andre spilleres minuspoint. Den spiller, der har det højeste samlede antal point, vinder. Hvis der spilles flere spil, lægges pointene for hvert spil sammen til sidst (se pointeksemplet nedenfor).

Som en hjælp til at kontrollere pointsummen gælder det, at pluspointene skal være lig med det samlede antal minuspoint i hver runde og i den endelige sammentælling.

I de sjældne tilfælde, hvor alle brikkerne i bunken er brugt, før en spiller når at råbe "Rummikub", er vinderen den spiller, der har den laveste værdi på brikholderen. De andre spillere tæller deres brikker sammen hver især og trækker vinderens resultat fra deres eget. Dette resultat tæller som minuspoint, mens vinderens resultat tæller som pluspoint.

### Pointeksempler

|               | 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>I alt</b>  | - 14      | - 29      | + 4       | + 39      |

## Strategi:

Starten på en runde "Rummikub" kan forekomme lidt langsom, men efterhånden som bordet fyldes, bliver det muligt at lave flere og flere kombinationer. I de første faser af spillet kan det være en god idé at holde nogle brikker tilbage, så de andre spillere "åbner" bordet og dermed giver flere muligheder for kombinationer.

Sommetider er det nyttigt at holde den fjerde brik i en gruppe eller en række tilbage og kun lægge tre brikker på bordet, sådan at du næste gang, det bliver din tur, kan lægge en brik ud i stedet for at skulle trække fra bunken.

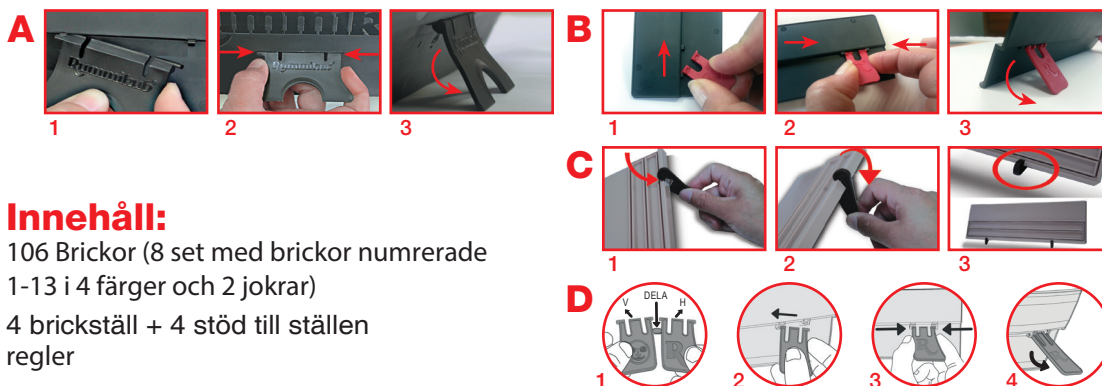
At beholde en joker på sin brikholder kan også være en god strategi – selvom man så risikerer at brænde inde med en joker, hvis en anden spiller råber "Rummikub".

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

4

RUMMIKUB and are Registered Trademarks of M&M Ventures (2014) Limited. All other company or product names are the trademarks or registered trademarks of their respective holders. All rights not expressly granted are reserved. © 2015 Copyrights M&M Ventures (2014). Limited Rummikub Joker © 1950 M&M Ventures (2014) Limited. Manufactured by: Lemada Light Industries Ltd., 27 Betzalel st., Arad 8909355, Israel. Made in Israel. ADVARSEL! Ikke egnet for børn under tre år. Indeholder smådele, der kan sluges. Risiko for at blive kvalt! Gem denne information til fremtidig reference. Producenten forbeholder sig retten til at ændre farver og komponenter.

## Monteringsanvisningar:



## Innehåll:

106 Brickor (8 set med brickor numrerade 1-13 i 4 färger och 2 jokrar)

4 brickställ + 4 stöd till ställen  
regler

## 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 sifra, 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 brickhållare



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 sekvensen: 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



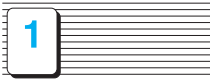
Spelaren delar sekvensen och använder den röda 6:an för att bilda två nya sekvenser.

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



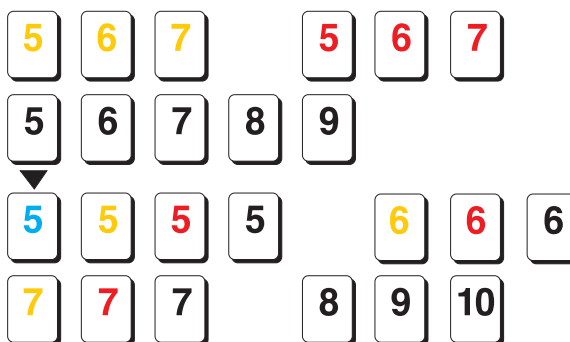
## • Multidelingning:

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 joken står för. Den bricka som används för att ersätta joken kan komma från spelarens brickhållare eller från bordet. Vid en grupp med 3 kan joken 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.

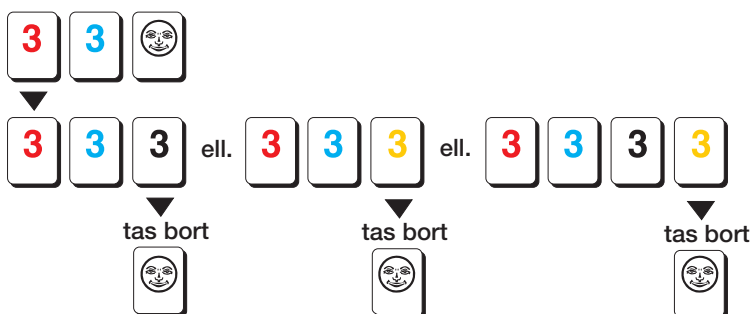
## 4 sätt att ta bort joken:

### 1. Brickor på brickhållaren



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

Brickor på bordet

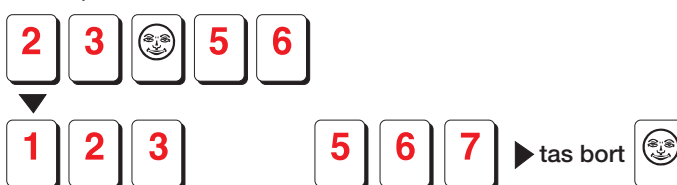


### 2. Brickor på brickhållaren

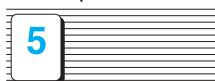


Spelaren delar sekvensen och tar bort joken..

Brickor på bordet



### 3. Brickor på brickhållaren



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

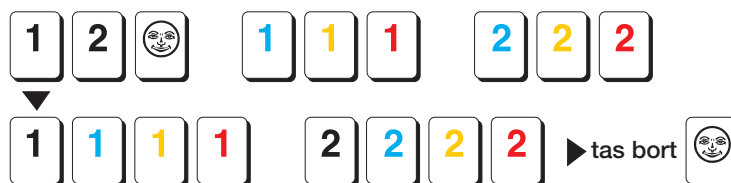
Brickor på bordet



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 |
|---------------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| <b>Spel 1</b> | + 24      | - 5       | - 16      | - 3       |
| <b>Spel 2</b> | - 6       | - 11      | + 22      | - 5       |
| <b>Spel 3</b> | - 32      | - 13      | - 2       | + 47      |
| <b>Totalt</b> | - 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".

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

RUMMIKUB and © are Registered Trademarks of M&M Ventures (2014) Limited. All other company or product names are the trademarks or registered trademarks of their respective holders. All rights not expressly granted are reserved. © 2015 Copyrights M&M Ventures (2014) Limited. Rummikub Joker © 1950 M&M Ventures (2014) Limited. Manufactured by: Lemada Light Industries Ltd., 27 Betzalel st., Arad 8909355, Israel. Made in Israel. **WARNING!** Inte lämplig för barn under 3 år. Smådelar kan sväljas. Kvävningsrisk! Spara denna information för framtida referens. Producenten förbehåller sig rätten att ändra färger och komponenter.



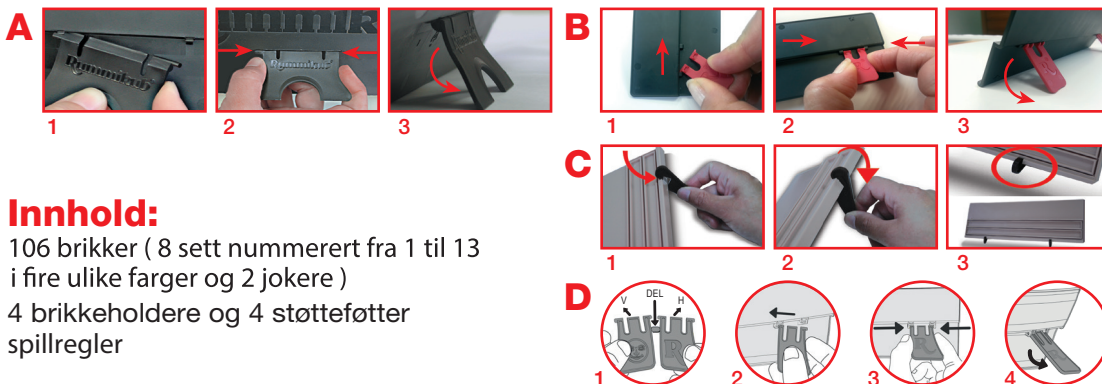
# Det Originale Rummikub®

BRINGER FOLK SAMMEN

NO

For 2 til 4 spillere  
Alder 7 til voksen

## Monteringsanvisning:



## Innhold:

106 brikker ( 8 sett nummerert fra 1 til 13  
i fire ulike farger og 2 jokere )  
4 brikkeholdere og 4 støtteføtter  
spillregler

## 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 fire 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 åtteren 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



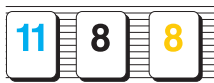
Det mangler en brikke for å få en hel blå rekke i brikkeholderen. Spilleren tar den blå fireren fra gruppen med firere på bordet og legger rekken: blå 3, 4, 5, 6.

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 bruker åtterne 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:



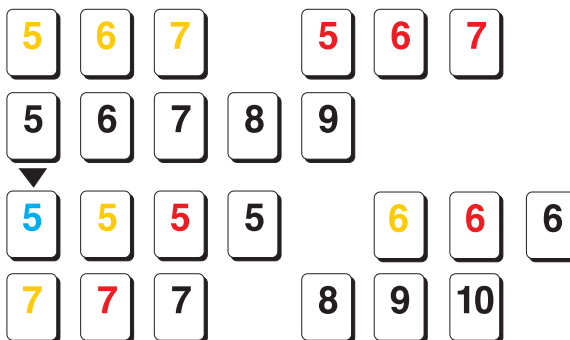
## • Multideling:

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.

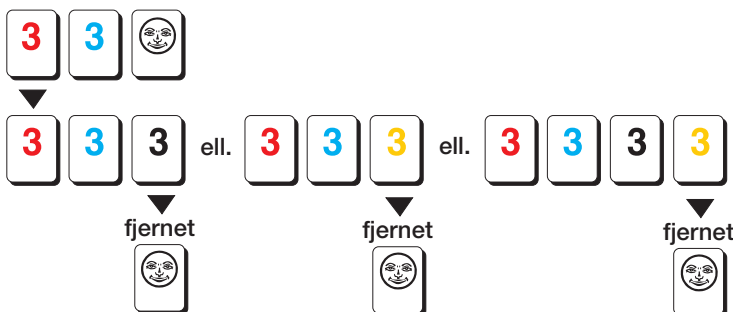
## Fire måter å fjerne jokeren på:

### 1. Brikker i brikkeholderen



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

Brikker på bordet:

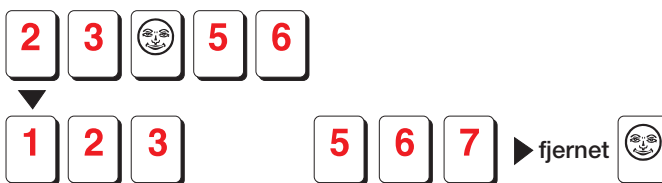


### 2. Brikker i brikkeholderen

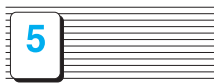


Spilleren deler rekken og fjerner jokeren.

Brikker på bordet:

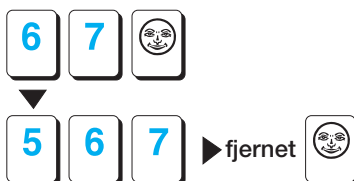


### 3. Brikker i brikkeholderen



Spilleren legger til den blå femmeren og fjerner jokeren.

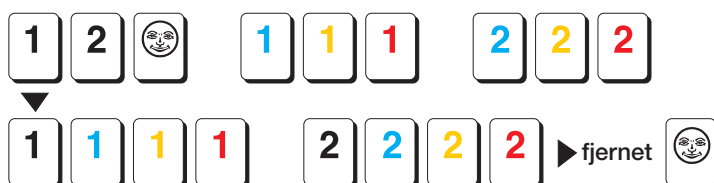
Brikker på bordet:



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 langsam, 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".

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

12

RUMMIKUB and are Registered Trademarks of M&M Ventures (2014) Limited. All other company or product names are the trademarks or registered trademarks of their respective holders. All rights not expressly granted are reserved. © 2015 Copyrights M&M Ventures (2014) Limited. Rummikub Joker © 1950 M&M Ventures (2014) Limited. Manufactured by: Lemada Light Industries Ltd., 27 Betzalet st., Arad 8909355, Israel. Made in Israel. **ADVARSEL!** Uegnet for barn under 3 år på grunn av kvelningsfare. Inneholder små deler som kan svelges. Ta vare på denne informasjonen og adressen for framtidig referanse. Produsenten forbeholder seg retten til å endre farger og komponenter.

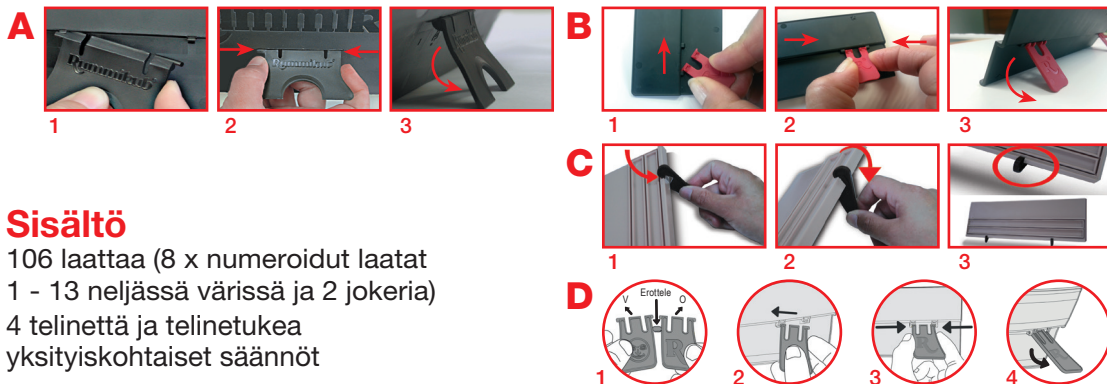
# The original Rummikub®

BRINGS PEOPLE TOGETHER



Pelaajia: 2–4  
Ikäsuositus:  
7-vuotiaasta ylöspäin

## Kokoamisohjeita



## Sisältö

106 laatua (8 x numeroidut laatat  
1 - 13 neljässä värissä ja 2 jokeria)  
4 telineettä ja telineetukea  
yksityiskohtaiset säännöt

## Pelin tavoite

Voittaja on se pelaaja, joka siirtää ensimmäisenä kaikki nappulansa pöydälle.

## Pelin valmistelu

Nappulat asetetaan numeropuoli alaspäin keskelle pöytää ja sekoitetaan huolellisesti. Jokainen pelaaja nostaa yhden nappulan. Korkeimman luvun saanut pelaaja aloittaa. Peli jatkuu myötäpäivään. Nappulat asetetaan takaisin pöydälle ja sekoitetaan. Jokainen pelaaja valitsee nyt 14 nappulaa ja asettaa ne pidikkeeseensä joko ryhmiin tai riveihin. Loput nappuloista kasataan pöydälle.

## Sarjat

**Ryhmä** koostuu joko kolmesta tai neljästä nappulasta, joilla on sama luku, mutta eri väri. Esimerkki: musta 7, punainen 7, sininen 7, oranssi 7.

**Rivi** koostuu joko kolmesta tai neljästä numerosta rivissä (peräkkäin), joilla on sama väri. Esimerkki: sininen 3, 4, 5 ja 6.

**Huomautus!** 1 on aina pienin luku eikä se voi olla numeron 13 jälkeen.



## Pelin kulku

Pelaajat heittävät vuorollaan ensimmäisellä heitolla pöydälle vähintään 30 pisteen arvoisen sarjan (luvut lasketaan yhteen). Tätä kutsutaan pelin avaamiseksi. Mikäli pelaaja ei saa vuorollaan avattua peliä tai haluaa siirtää sitä myöhempään ajankohtaan, hänen on otettava yksi nappula kasasta ja vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle.

Avauksen yhteydessä pelaaja ei saa muuttaa tai täydentää pöydällä olevaa sarjaa eikä täydentää sitä pidikkeessä olevilla nappuloilla.

Pelaajalla on joka kierroksella yhden minuutin aikaraja. Jos pelaaja ei ole yhden minuutin kuluttua pystynyt yhdistämään pöydällä olevia nappuloita, kaikki nappulat palautetaan alkuperäiseen paikkaan ja pelaajan on otettava rangaistukseksi kolme nappulaa kasasta. Jos pöydällä on ylimääräisiä nappuloita (ja pelaajat eivät muista niiden alkuperäistä sijaintia), ne laitetaan takaisin kasaan.

## Yhdistelyt:

Yhdistelyjen muodostaminen tekee Rummikubista jännittävän. Pelaajan on yritettävä siirtää mahdollisimman monta nappulaa pöydälle siirtämällä ja täydentämällä jo pöydällä olevaa sarjaa. Sarjoja voidaan yhdistellä monella tavalla (esimerkkejä myöhemmin) niin kauan kuin pöydällä on oikeita sarjoja ilman ylimääräisiä nappuloita.

### • Muodosta uusi sarja yhdellä tai useammalla pidikkeessä olevalla nappulalla:

Nappulat pidikkeessä



Sininen 4, 5, ja 6 ovat pöydällä. Pelaaja lisää yhden sinisen 3. Sininen 8 asetetaan 8-ryhmään, joka on jo pöydällä.

Nappulat pöydällä



### • Poista yksi ryhmän neljästä nappulasta ja muodosta sen avulla uusi sarja.

Nappulat pidikkeessä



Yksi nappula puuttuu, jotta pidikkeessä olisi kokonainen sininen rivi. Pelaaja ottaa sinisen 4 pöydällä olevasta nelosten ryhmästä ja asettaa riviin: sininen 3, 4, 5, 6..

Nappulat pöydällä



### • Lisää sarjaan neljäs nappula ja poista siitä yksi nappula, jotta voit muodostaa uuden sarjan:

Nappulat pidikkeessä



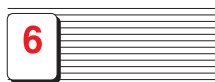
Pelaaja asettaa sinisen 11 riviin ja muodostaa uuden ryhmän kahdeksikkojen avulla.

Nappulat pöydällä



### • Rivin jakaminen:

Nappulat pidikkeessä



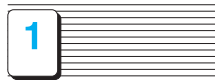
Pelaaja jakaa rivin ja käyttää punaiset 6 uuden rivin muodostamiseen.

Nappulat pöydällä



### • Yhdistetty jakaminen:

Nappulat pidikkeessä



Pelaaja yhdistää pidikkeessä olevan sinisen 1 rivissä olevan oranssin 1 ja ryhmässä olevan 1 kanssa ja muodostaa uuden ryhmän.

Nappulat pöydällä



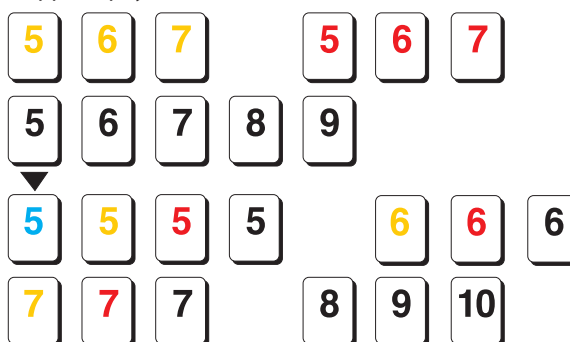
## • Monijako:

Nappulat pidikkeessä



Pelaaja yhdistää kolme pöydällä olevaa sarjaa ja muodostaa kolme ryhmää ja uuden rivin pidikkeessä olevien mustien kymppien ja sinisten viitosten avulla.

Nappulat pöydällä



## Jokeri:

Jokeria ei voi korvata ennen pelin avausta. Jokeri voidaan poistaa sarjasta korvaamalla se nappulalla, jonka luku tai väri on sama kuin jokerin. Nappula, jolla jokeri korvataan, voi tulla joko nappulapidikkeestä tai pöydältä. Jos jokeri on osa kolmen ryhmää, se voidaan korvata jommallakummalla puuttuvan värisellä nappulalla.

Korvattu jokeri tulee käyttää saman kierroksen aikana uudessa sarjassa. Sarjaa, joka sisältää jokerin, voidaan muuntaa, jakaa ja siitä voidaan poistaa nappuloita. Pelaaja saa rangaistukseksi 30 miinus pistettä, jos jokeri on pelin lopussa pelaajan pidikkeessä.

## 4 tapaa poistaa jokeri

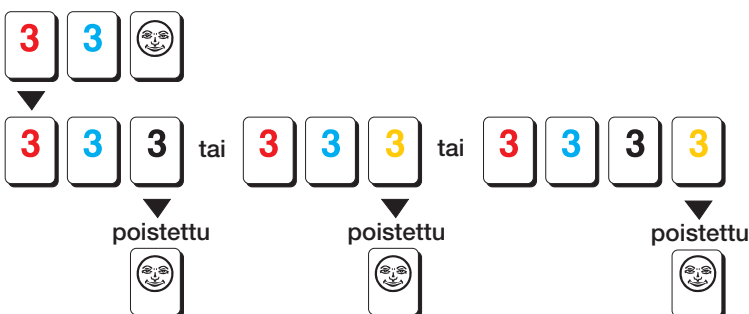
1.

Nappulat pidikkeessä



Pelaaja voi korvata jokerin yhdellä pidikkeessä olevalla nappulalla tai käyttää kummatkin.

Nappulat pöydällä



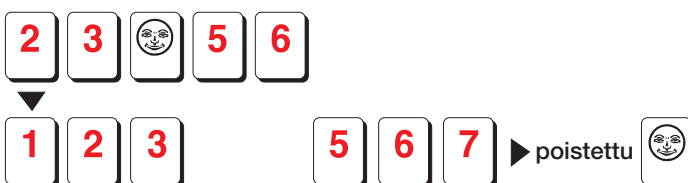
2.

Nappulat pidikkeessä



Pelaaja jakaa rivin ja poistaa jokerin.

Nappulat pöydällä



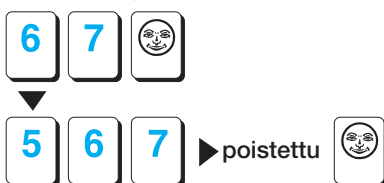
3.

Nappulat pidikkeessä



Pelaaja lisää yhden sinisen 5 ja poistaa jokerin

Nappulat pöydällä



4.

Pelaaja jakaa rivin. Hän siirtää mustan 1 ykkösten ryhmään. Sen jälkeen hän siirtää mustan 2 kakkosten ryhmään. Siten jokeri vapautetaan.

Nappulat pöydällä



## Voittaja:

Peliä jatketaan, kunnes ensimmäinen pelaaja on tyhjentänyt pidikkeensä ja huutaa Rummikub. Muut pelaajat laskevat sen jälkeen pidikkeensä pisteet yhteen (katso kohta Pisteet). Jos kasan nappulat loppuvat, jokainen pelaaja pelaa vuorotellen asettamalla pidikkeestään vähintään yhden nappulan pöydälle, kunnes joku pelaajista päättää pelin. Jos pelaaja ei pysty jatkamaan, peli päättyy.

## Pisteet:

Kun pelaaja on tyhjentänyt pidikkeensä ja huutanut Rummikub, hävinneet pelaajat laskevat pidikkeessään olevien nappuloiden pisteet yhteen. Pisteluku lasketaan miinus-pisteinä. Kierroksen voittaja saa häviäjien yhteenlaskettuja miinuspisteitä vastaavan summan pluspisteitä. Pelin lopussa jokainen pelaaja laskee miinus- ja pluspisteensä yhteen saadakseen kokonaispistemäärän. Pelin voittaja on se, joka on saanut korkeimman kokonaispistemäärän. Jos pelejä pelataan useampi, pistemäärät jokaiselle pelille lasketaan lopuksi yhteen. (Katso esimerkki pistetaulukon lopputuloksesta).

Pisteiden laskennassa pluspisteiden ja miinuspisteiden on vastattava toisiaan jokaisella kierroksella sekä pelin lopussa.

Joissakin tapauksissa, jos kaikki kasan nappulat on käytetty ennen kuin pelaaja on ehtinyt sanoa Rummikub, voittaja on se, jolla on alin pistemäärä pidikkeessä. Häviäjät laskevat pisteensä yhteen ja vähentävät summasta voittajan pistemäärän. Pisteluku lasketaan miinuspisteinä. Voittajan kohdalla ne lasketaan pluspisteinä.

### Esimerkki lopputuloksesta

|                 | Pelaaja A | Pelaaja B | Pelaaja C | Pelaaja D |
|-----------------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| <b>Peli 1</b>   | + 24      | - 5       | - 16      | - 3       |
| <b>Peli 2</b>   | - 6       | - 11      | + 22      | - 5       |
| <b>Peli 3</b>   | - 32      | - 13      | - 2       | + 47      |
| <b>Yhteensä</b> | - 14      | - 29      | + 4       | + 39      |

## Strategia:

Ensimmäisen Rummikub-pelikierroksen aikana peli saattaa tuntua hieman hitaalta, mutta sitä mukaa, kun pöytä täyttyy, yhdistelmien määrä lisääntyy. Pelin alussa voi olla hyvä idea säästää muutama nappula, jotta muut pelaajat avaavat pöydän ja tarjoavat lisämahdollisuuksia yhdistelmien muodostamiseen.

Joskus voi olla hyvä idea säästää ryhmän tai rivin neljäs nappula ja laittaa pöydälle vain kolme nappulaa. Näin voit seuraavallakin kerralla asettaa nappulan, eikä sinun tarvitse nostaa kasasta.

Jokerin säästäminen pidikkeessä voi myös olla hyvä strategia. Siinä on kuitenkin se riski, että se voi jäädä pidikkeeseen, kun joku pelaajista huutaa Rummikub.

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

RUMMIKUB and  are Registered Trademarks of M&M Ventures (2014) Limited. All other company or product names are the trademarks or registered trademarks of their respective holders. All rights not expressly granted are reserved. © 2015 Copyrights M&M Ventures (2014) Limited. Rummikub Joker © 1950 M&M Ventures (2014) Limited. Manufactured by: Lemada Light Industries Ltd., 27 Betzalet st., Arad 8909355, Israel. Made in Israel. **VAROITUS!** Ei sovelly alle 3-vuotiaille. Tukeutumisvaara, sisältää pieniä osia joita voi niellä. Säästä tämä tieto tulevaisuuden varalle. Värity ja komponentit, voivat poiketa esitetyistä.

16

D-1600-2236-0073-DK/SE/NO/FL-010819