

Et raskt Rummikub-spill for 2 spillere.

### **Formålet med spillet:**

Å spille alle terningene og ha flest poeng etter 6 runder.

### **Forberedelser:**

Skriv navnet på spillerne øverst på poengarket.

Legg alle terningene i posen og rist godt.

### **På begynnelsen av hver runde:**

Hver spiller tar 9 terninger ut av posen og ruller alle ut på bordet.

Spillerne starter hver runde etter tur.

### **Slik fungerer spillet:**

Spilleren som har tur legger noen av eller alle terningene sine i "ristebegeret", rister godt og ruller terningene ut på bordet. .

- Hvis spilleren har en serie, må han eller hun legge den ut på bordet. En serie er en "gruppe" med terninger: 3 eller 4 like tall i forskjellige farger (f.eks. **2** **2** **2** ) eller en "løpende tallrekke": 3 eller flere tall etter hverandre i lik farge (f.eks. **11** **12** **13** )
- Hvis spilleren ikke har en serie, må han eller hun se om det er mulig å legge én eller flere terninger til en eksisterende serie på bordet, eller finne en annen måte å spille terningene sine på ved å manipulere de eksisterende seriene (se eksemplene nedenfor).
- Spilleren kan legge ned én eller flere serier og legge terninger til eksisterende serie(r) på bordet mens han eller hun har sin tur.
- Hvis spilleren fortsatt ikke har terninger å legge ned etter at terningene er kastet, er det den andre spillerens tur.

Hvis ingen av spillerne kan gjøre et trekk etter at begge har hatt 3 terningkast etter hverandre, er spillet over og poengene registreres.

### Vinneren:

Vinneren er den første som spiller alle sine terninger eller, hvis ingen av spillerne kan gjøre et trekk etter tre kast etter hverandre, den som har minst poeng til sammen på de gjenværende terningene.

### Eksempler på hvordan du danner eller manipulerer serier:

#### 1) Legge én eller flere terninger til seriene på bordet:

Spillerens terninger: **3** **8** Terninger på bordet: **4** **5** **6**    **8** **8** **8**

Spilleren kan legge en blå 3 til den blå tallrekken og en blå 8 til gruppen og dermed få følgende serier: **3** **4** **5** **6**    **8** **8** **8** **8**

#### 2) Bruke terningene på bordet til å manipulere serier og kombinere dem på samme måte som i en kryssordoppgave;

Spillerens terninger: **3** **3** Terninger på bordet: **3** **4** **5**

Spilleren legger til de to terningene sine **3** **4** **5**  
under eksisterende 3 som i et kryssord, og **3**  
danner følgende serier: **3**

#### 3) Manipulere eksisterende serier og danne mer avanserte serier:

Spillerens terninger: **3** Terninger på bordet: **3** **4** **5**    **2** **2** **2**

Spilleren ordner 2-gruppen i ny rekkefølge, legger den over tallrekken 3, 4, 5 og slår sammen de to seriene med **2** **2** **2**  
sin svarte 3 slik at det danner følgende **3**  
3 serier:


**3** **4** **5**

## Jokeren:


Jokeren kan brukes i stedet for et hvilket som helst tall – det spiller ingen rolle hvilken farge jokeren har. Hvis du vil fjerne jokeren fra en serie, må du erstatte den med en terning som viser tallet som jokeren representerer eller flytte terningen, slik at jokeren kan fjernes. Forutsetningen er imidlertid at alle seriene på bordet fortsatt er fullstendige og riktige. En joker som er fjernet fra en serie, må inngå i en annen serie i løpet av den samme turen.

En spiller som sitter igjen med en joker når spillet er slutt, får en straff på 10 poeng.

Eksempel:

Spillerens terninger: **6** **7** **5** Terninger på bordet: **3**  **5**  
**3**  
**3**

Spilleren slår sammen  
terningene sine, danner  
følgende serier og  
fjerner jokeren:

**3** **3** **3** **5** **6** **7**  
  
**5**

## Merk:

Fra andre tur i hver runde kan spillerne velge om de vil kaste alle terningene eller bare noen av dem.

### Poeng:

Vinneren får det antall poeng som tilsvarer summen av tallene som vises på terningen til den andre spilleren, og disse blir registrert på poengarket. **Hvis ingen av spillerne kan gjøre et trekk etter at begge har hatt tur tre ganger etter hverandre: Vinneren er spilleren som sitter igjen med lavest antall poeng som vises på hans eller hennes gjenværende terninger.** Trekk den laveste verdien fra den høyeste, og gi disse poengene til vinneren. Hvis en spiller har en joker når en runde er slutt, er verdien 10 poeng.

### Poengark:

Etter hver runde registreres poengene på poengarket for hver spiller i den lyseste trekanten. Poengsummen, kombinert med poengene fra tidligere runde(r), registreres i den mørkeste delen. Poengene fra første runde må noteres i den mørkeste trekanten.

### Vinneren:

Spilleren som har flest poeng etter 6 runder.



Rummikub is the brand name of the original and authentic tile game.

® Rummikub is a Registered Trade Mark.

© 1950, 1978 Hertzano Israel, all rights reserved.

© Registered Design.