

# THE ORIGINAL Rummikub<sup>®</sup> ラミィキューブ

BRINGS PEOPLE TOGETHER

## 取扱説明書・ルール

この説明書は、なくさないように大切に保管してください。  
ラックを組み立てる時、力を入れすぎると折れてしまうおそれがあります。  
ラックの組み立ては必ず大人の方が行ってください。

●対象年齢:7才以上 ●プレイ人数:2~4人 ●プレイ時間:約20分

### セット内容(必ず内容をご確認ください)

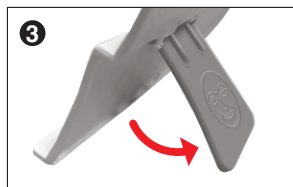
- タイル:106枚 数字タイル:1~13の黒・赤・青・オレンジ 各2枚=104枚  
ジョーカータイル(♠のマーク)=2枚
- ラック(タイルをのせる台):4台(※ラックの足は、商品により異なることがあります)
- 【日本語版】取扱説明書・ルール(本紙):1部 / ●【英語版】取扱説明書・ルール

世界中で愛される  
RUMMIKUBって  
どんなゲーム?

**手持ちのタイルを誰よりも早く無くしたプレイヤーが勝利**  
数字の組み合わせが鍵を握るスリリングな頭脳戦!  
誰でもプレー出来て楽しめるエキサイティングなゲームです。

## 遊び方

**I. ラックを組み立てます** 写真のように、ラックの裏面にラックの足を差し込みます。



★取り付けの際は、ラックの足の差込部分が折れないように、ご注意ください。

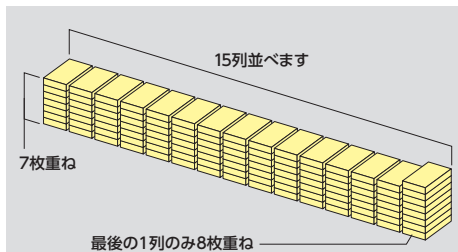
## II. 順番を決めます

1番の人から時計周りに進めます。

★公式ルールでは、タイルを裏返してよく混ぜ、一番大きい数字を引いたプレイヤーからのスタートとなります。

## III. 手持ちタイルをラックにのせます

- 全てのタイルを裏にして“場”(ゲームをプレーする場所)でよく混ぜ、7枚ずつ積み重ね、図のような“やま”(“プール”)を作ります(一番最後のみ8枚重ね)。
- “やま”(“プール”)から順番に一列(7枚)ずつタイルをとっていきます。それを2周してタイルを14枚にします。これがスタート時の手持ちとなります。



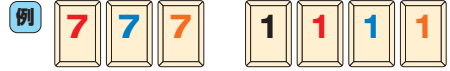
## IV. 手持ちのタイルの出し方

① 「ラン」と「グループ」という数字の組合せを駆使し、タイルを“場”に出していきます。

「ラン」とは、同じ色の連続した数字で3枚以上のタイルのセットです。



「グループ」とは同じ数字で全て違う色の3枚または4枚のタイルのセットです。



※同じ色2枚は使えません。

② 「ラン」や「グループ」を“場”に出していきます。

最初に順番が回って来た時、「ラン」や「グループ」を作って“場”に出します。この時「ラン」、「グループ」の数字の合計は30以上でなければなりません。

例 手持ちのタイルの中に の「グループ」と、 の「ラン」があった場合、7の「グループ」だけでは数字の計は21ですが、赤の「ラン」の計15を足し、合計36とすればOKですので、2つ一緒に“場”に出します。

③ 30以上になる「ラン」、「グループ」がどうしても作れない場合

“やま”（“プール”）からタイルを1枚引いてください。タイルを引いてそのプレイヤーのターンは終了、次の人の番となります（タイルを出す事はできません）。

★最初の30をクリアするまでは、タイルを引き続けなければなりません。

最初の30さえクリアしてしまえば、次のターンからは小さな数字の「ラン」や「グループ」でも“場”に出していただけます。また次の項でご説明するアレンジとして、タイルを1枚ずつでも“場”に出すことができます。もちろんラックから、「ラン」や「グループ」を出しながら、そのターンでアレンジもできます。もし出せるタイルがない場合、“やま”（“プール”）からタイルを1枚引いて、次の人のターンとなります。（そのターンにタイルを出すことはできません）

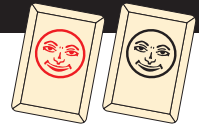


④ アレンジ

アレンジとは、このゲームに究極の面白さを与えるルールで、“場”にすでに出ている「ラン」や「グループ」に手持ちのタイルをくっつけたり、“場”のタイルをバラバラにして組み替え、自分のタイルを加える事で新しい「ラン」や「グループ」を“場”で作る作業の事です。詳しくは、アレンジの例をご覧ください。

## V. ジョーカー（顔マークのタイル）

- ジョーカーはオールマイティなタイルで、どの色、どの数字の代わりに也使えます。
- 「ラン」や「グループ」の足りない数字として使い、“場”に出します。
- アレンジする時、ジョーカーの入っている「ラン」や「グループ」が“場”に出ている、ジョーカーの代わりになるタイルがある場合（ラックのタイルでも“場”に出ているタイルでもO.K.です）、自分のターンにジョーカーと入れ替えることができます。



例 “場”に の「グループ」が出ている時、手持ちの か、 でジョーカーを交換できます。

★ジョーカーを交換する時は、必ず自分のターン内で交換したジョーカーを含む「ラン」か「グループ」を“場”で作らなければなりません。もちろんラックから交換したジョーカーを利用した「ラン」、「グループ」を出してもO.K.です。交換したジョーカーをラックに乗せることはできません。

## アレンジの例

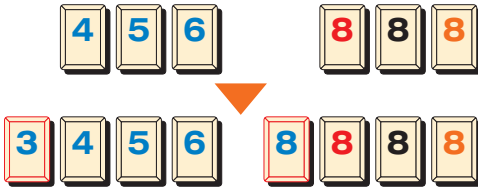
30ポイント以上の数字の組み合わせを“場”に出せば、ポイントにかかわらず、タイルを“場”に出すことができます。ターンの終了時に、“場”のタイルが規則に従ったセットであり、あまったタイルがなければ、以下のどの方法でも、“場”にタイルを出すことができます(1枚でも出すことができます)。

### 「ラン」や「グループ」を作るために、ラックからタイルを加える方法

#### ラックのタイル



青の4・5・6の「ラン」のタイルが“場”にあれば、ラックから青の3を付け加えることができます。8のオレンジ・赤・黒の「グループ」のタイルが“場”にあれば、ラックから青の8を付け加えることができます。

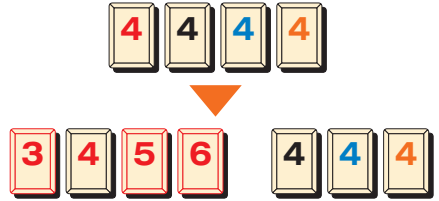


### 4のタイルを「グループ」から離し、新しい「ラン」を作る

#### ラックのタイル



「ラン」を作るのにラックにその中の1つのタイルがない場合、“場”の4の「グループ」の中から青の4を取り、「ラン」の3・4・5・6を作れます。

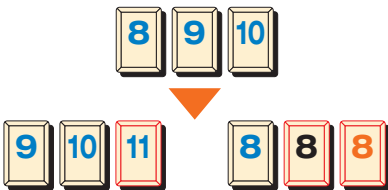


### 4つ目のタイルを“場”の「ラン」に加え、違う「グループ」を作るために1つを取る。

#### ラックのタイル



“場”の「ラン」の中にラックの11を加え、かわりに8を取り、8の新しいグループを作るために使えます。

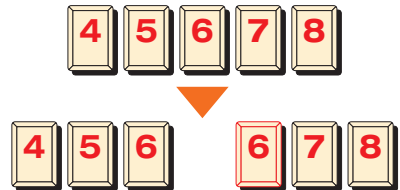


### 「ラン」を分ける

#### ラックのタイル



“場”の「ラン」を2つに分けて新しい2つのランを作るために、ラックの6のタイルを使います。

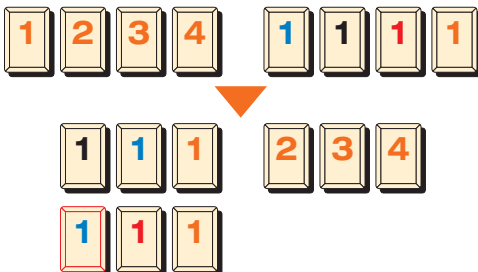


### 分け方を変える

#### ラックのタイル



ラックから青の1のタイルを出し、“場”のランの中からオレンジの1のタイルと、グループの中から赤の1のタイルを取り、新しいグループを作ります。

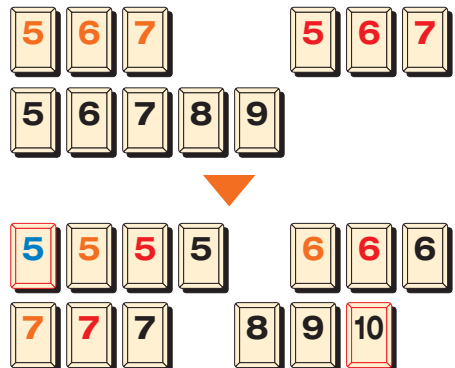


### 複数に分ける

#### ラックのタイル



“場”にある3つのセットを組み替えて、ラックの黒の10のタイルと、青の5のタイルを使い、新しいランを1つ作ります。



## VI.得点のつけ方

ゲームは一番早くラックからタイルを“場”に出し切ったプレイヤーの勝ちとなります。  
負けてしまったプレイヤーはラックに残ったタイルの数字を足していきます。

★ゲーム終了時にジョーカーがラックに残っていた場合、  
30点として数えられます(世界選手権では50点)。

合計点が負け点となります。

例 A.B.C.D.の4人でゲームをしてAがあがった場合、  
Bのタイルの計が15、Cが5、Dが20だったとします、  
それぞれが負け点となりますが、  
負け点の合計40は同時にAの勝ち点となります。

	ラックの 数字の合計	得点
A	0	40
B	15	-15
C	5	-5
D	20	-20

## VII.こんな時は?

### ◆誰かがあがる前に“やま”(“プール”)のタイルが無くなってしまった場合。

順番にラックから出せるタイルを出していきます。

誰かがタイルを出せなくなった時点でゲームは終了。

この時の勝者は、ラックに残ったタイルの合計が一番少ないプレイヤーです。得点は勝者のタイルの合計との

	ラックの 数字の合計	得点
A	10	35
B	15	-5
C	20	-10
D	30	-20

差が負け点となります。

Aがタイルの合計10で  
ゲームが終了し、勝者とな  
った場合、Aとの差がそ  
れぞれの負け点となり、  
負け点の合計がAの勝ち  
点となります。

### ◆アレンジのできるタイルは手持ちにあるが、「ラン」、「グループ」がない場合

最初の30以上の「ラン」、「グループ」さえ出してい  
れば、タイルを1枚ずつでもアレンジすれば、OKです。  
ただし、自分のラックから何もタイルを出さずに“場”  
のタイルのみを切り離したり、くっつけたりはできま  
せん。もちろん、もし手に「ラン」、「グループ」があ  
れば、一緒に出すことも可能です。

### ◆アレンジの途中で、考えていた組み合わせが出来なくなってしまった場合

“場”のタイルを組みかえる前の状態に戻してくださ  
い。もし戻せない場合には、ペナルティとして“やま”  
 (“プール”)から3枚タイルを引いてください。3枚以  
下の状態で、もしタイルが“場”に残ってしまった場  
合には、それらを“やま”(“プール”)の1番後ろにセッ  
トしてください。

### ◆自分のターンの考慮時間?

公式ルールでは持ち時間は1分です。


### ◆ヒント

- 最初の手持ちをラックにのせるときにある程度「ラン」、  
「グループ」を作っておく。
- 自分の「ラン」、「グループ」は温存しておき、アレンジ  
でしのご、中盤くらいから一気にあがりを目指す。
- ジョーカーは便利なタイルですが、最後に残った時の  
リスクもお忘れなく。

日本で行われている  
公式ルールでは






- キッチンタイマーなど使用し、1ターンの持ち時間は1分。
- ペナルティはプレー前の形にもどし”やま”から1枚引き、-50点
- 合計点を加算する際「勝利点」として1勝につき100点を加算します。

www.rummikub.com

© RUMMIKUB and  are Registered Trademarks of O. Fidelman. All other company or product names are the trademarks or registered trademarks of their respective holders. All rights (whether or not registered) not expressly or impliedly granted are fully reserved to O. Fidelman. © 1950, 2025 Copyrights E. Hertzano. Rummikub Joker © 1950 O. Fidelman. Manufactured by: Lemada Light Industries Ltd., 27 Betzalel st., Arad 8909355, Israel. **“WARNING”!** Not suitable for children under 36 months. Contains small parts. Choking Hazard! Colors and components may differ from that shown. Picture is for reference only. Made in Israel.

PLAY  ONLINE  
WWW.RUMMIKUB.COM

For your convenience:

-  free app! “Rummikub score timer”
  -  with smart timer, keeps track of score.
- Available now:  
- Rummikub® tutorial video on 



  
INTERNATIONAL GAMES