

THE ORIGINAL

# Rummikub®

BRINGS PEOPLE TOGETHER

SPIELREGEL



THE ORIGINAL  
**Rummikub**<sup>®</sup>  
BRINGS PEOPLE TOGETHER



**Rummikub** mit extra-großen Zahlen  
Autor: E. Hertzano

**Für 2 – 4 Spieler ab 7 Jahren**

Inhalt:

**Spielinhalt**

104 Spielsteine  
(2 Serien mit den Zahlen 1 – 13 in den Farben schwarz, orange, blau und rot)  
2 Jokersteine  
4 Aufsteller  
1 Spielanleitung

Ziel:

**Spielziel**

Ziel ist, als Erster alle seine Spielsteine auf dem Tisch abzulegen.

Start:

**Spielvorbereitung**

Der Startspieler wird bestimmt oder ausgelost. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Jeder Spieler erhält einen Aufsteller und 14 Spielsteine.

Jeder Spieler erhält einen Aufsteller. Die Spielsteine werden mit der Zahlenseite nach unten in die Tischmitte gelegt, gut gemischt und anschließend zu Stapeln mit je 7 Spielsteinen und einem mit 8 Spielsteinen – ebenfalls mit der Zahlenseite nach unten – aufeinander geschichtet. Jeder Spieler gibt an seinen linken Mitspieler zwei Stapel (14 Spielsteine) weiter, die dann auf dem Aufsteller sortiert werden. Die übrig gebliebenen Steine bilden den Pool. Von dem 8er Stapel wird zuerst gezogen.

Der Pool

Reklamation:

Gruppe:  
3 oder 4 Steine



Reihe:  
3 bis 13 Steine



Spieleinstieg:  
30 Punkte

Mindestens einen  
Stein auslegen oder  
aus dem Pool  
nachziehen

1 Minute pro Zug

3 Strafsteine bei  
falscher Auslage

*Hat ein Spieler bei den ersten 14 Spielsteinen drei oder mehrere Paare gleicher Zahl und Farbe (z.B. 2 mal „blaue Drei“, 2 mal „rote Acht“ und 2 mal „orange Zehn“), kann er verlangen, dass alle Spielsteine neu gemischt werden.*

### Serien:

Die Spieler legen Serien auf dem Tisch ab, indem Reihen oder Gruppen gebildet werden.

Eine **Gruppe** ist eine Kombination von 3 oder 4 Spielsteinen gleicher Zahl, aber unterschiedlicher Farbe.

*Beispiel: Die Zahl 8 in orange, rot, schwarz und blau.*

Eine **Reihe** ist eine aufsteigende Zahlenfolge im Bereich 1 – 13, die aus mindestens 3 aufeinander folgenden Zahlen der gleichen Farbe besteht.

*Beispiel: Die Zahlen 3, 4, 5 und 6 in blau.*

Zu beachten ist, dass die Zahl 1 immer nur als niedrigste Zahl gespielt werden und niemals an die 13 anschließen darf!

### Spielablauf

#### Spieleinstieg:

Jeder Spieler muss, um in das Spiel einsteigen zu können, zuerst mindestens 30 Punkte offen ablegen. Dabei entspricht die Zahl auf jedem Stein dem Punktwert. Der Joker zählt den Wert der Zahl, die er ersetzt. Die Punkte können entweder in einer einzigen Gruppe oder Reihe ausgelegt werden, aber auch in verschiedenen Gruppen oder Reihen. In diesem Spielzug darf der Spieler auf dem Tisch liegende Serien weder manipulieren, noch an sie anlegen oder einen Joker ersetzen. Kann oder will ein Spieler nicht ablegen, muss er einen Stein aus dem Pool ziehen und der nächste Spieler kommt an die Reihe.

#### Weitere Spielzüge:

Nachdem ein Spieler ins Spiel eingestiegen ist, besteht ein Zug immer aus einem von zwei Ereignissen:

- Der Spieler legt mindestens einen Spielstein von seinem Aufsteller ab.
- Wer keinen Spielstein auslegen kann oder möchte, muss einen Stein aus dem Pool ziehen.

Der Spielzug ist damit beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.

#### Zeitlimit:

Jeder Spieler hat 1 Minute Zeit, seinen Spielzug durchzuführen.

#### Strafsteine:

Gelingt es dem Spieler nicht, seinen Spielzug innerhalb einer Minute abzuschließen, müssen die Spielsteine in ihre ursprüngliche Position gebracht werden und der Spieler zieht 3 Spielsteine aus dem Pool. Sollte sich der Spieler nicht mehr an alle ursprünglichen Positionen der übrig gebliebenen Steine erinnern, werden diese wieder in den Pool gemischt. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

## Gültige Serien

Keine Spielsteine zurück auf den Aufsteller

**Beispiel 1:**  
Mit Steinen vom Aufsteller neue Serien bilden

**Beispiel 2:**  
Den vierten Spielstein einer Gruppe für eine neue Serie verwenden

**Beispiel 3:**  
Einen Spielstein austauschen, um eine neue Serie bilden zu können

**Beispiel 4:**  
Teilen einer Reihe

## Manipulationen

Richtiges Kombinieren und Manipulieren sind die interessanten Aspekte von Rummikub. Manipulieren bedeutet das Umgruppieren und Ergänzen von bereits ausgelegten Gruppen und Reihen mit dem Ziel, mehr Steine abzulegen. Die Steine können in jeder erdenklichen Weise umgruppiert werden. Es müssen jedoch, bei Ablauf des Zeitlimits, alle offen liegenden Steine Gruppen oder Reihen bilden, kein Stein darf übrig bleiben oder zurück auf den Aufsteller genommen werden.

### Spielsteine auf dem Aufsteller



Die blauen Steine 4, 5, 6 liegen als Reihe, 8 orange, rot und schwarz als Gruppe auf dem Tisch. Der Spieler ergänzt die Reihe mit der blauen 3 und die Gruppe mit der blauen 8.

### Spielsteine auf dem Aufsteller



Dem Spieler fehlt die blaue 4, um eine Reihe zu bilden. Er nimmt den blauen Stein aus der Gruppe der 4, die bereits auf dem Tisch ausliegt, und ergänzt damit seine Reihe.

### Spielsteine auf dem Aufsteller



Der Spieler fügt der bestehenden Reihe eine blaue 11 hinzu und verwendet die blaue 8 für die Bildung einer neuen Gruppe.

### Spielsteine auf dem Aufsteller



Spieler teilt die bereits ausliegende rote Reihe. Er verwendet die rote 6, um zwei neue Reihen zu bilden.

### Spielsteine auf dem Tisch



### Spielsteine auf dem Tisch



### Spielsteine auf dem Tisch



### Spielsteine auf dem Tisch



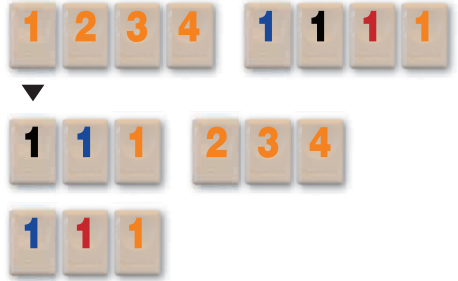
**Beispiel 5:**  
Kombiniertes Teilen



Der Spieler verwendet die blaue 1 und bildet mit der orangen 1 aus der Reihe und der roten 1 aus der Gruppe eine neue Gruppe.

**Spielsteine auf dem Aufsteller**

**Spielsteine auf dem Tisch**



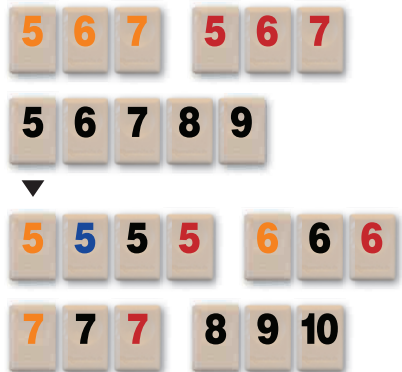
**Beispiel 6:**  
Manipulieren mit mehreren Kombinationen



Der Spieler verwendet die Steine von 3 ausgelegten Reihen und verwendet die schwarze 10 und die blaue 5 von seinem Aufsteller, um drei Gruppen und eine neue Reihe zu bilden.

**Spielsteine auf dem Aufsteller**

**Spielsteine auf dem Tisch**



Der Joker ersetzt jeden Spielstein.

Serien mit Joker dürfen manipuliert werden.

Joker muss im selben Spielzug wieder eingesetzt werden.

Jeder Joker zählt am Ende 30 Minuspunkte.

**Der Joker**

Der Joker kann jeden Spielstein ersetzen. Wird ein Joker eingesetzt, übernimmt er automatisch den Wert des ersetzten Steines. Ein Spieler darf einen Joker erst ersetzen, wenn er bereits 30 Startpunkte abgelegt hat. Eine Kombination, die einen Joker enthält, kann genauso durch Teilen, Anfügen oder Entfernen von Steinen manipuliert werden, wie eine Kombination ohne Joker. Ein gelegter Joker darf gegen den Stein ausgetauscht werden, den er repräsentiert. Der Stein, der den Joker ersetzt, kann vom Aufsteller oder vom Tisch kommen. Der Spieler muss den Joker allerdings im gleichen Zug in einer neuen Kombination einsetzen. Ein Joker, der auf dem Aufsteller zurückbleibt, zählt bei der Abrechnung 30 Minuspunkte.

4 Möglichkeiten, um einen Joker auszutauschen

**Beispiel 1:**

**Spielsteine auf dem Aufsteller**



Der Spieler kann den Joker durch einen der beiden Steine von seinem Aufsteller ersetzen oder auch beide Steine ablegen.

**Spielsteine auf dem Tisch**



oder



oder



**Beispiel 2:**

**Spielsteine auf dem Aufsteller**



Der Spieler teilt die Reihe und erhält dadurch den Joker.

**Spielsteine auf dem Tisch**



**Beispiel 3:**

**Spielsteine auf dem Aufsteller**



Der Spieler ergänzt die Reihe mit der 5 blau und erhält dadurch den Joker.

**Spielsteine auf dem Tisch**



## Beispiel 4:

### Spielsteine auf dem Tisch



Der Spieler erhält den Joker, indem er die Reihe teilt.

Er legt die 1 schwarz zu der

Gruppe der 1 und die

2 schwarz zu der

Gruppe der 2.



### Spielende

Gewinner erhält die Minuspunkte der Mitspieler gutgeschrieben.

Die Gesamtpunktzahl entscheidet.

### Spielende

Wenn einer der Spieler alle seine Steine abgelegt hat, ruft er sofort laut „Rummikub“. Das Spiel ist zu Ende.

### Abrechnung

Hat ein Spieler das Spiel beendet, indem er „Rummikub“ gerufen hat, zählt jeder Spieler die Werte der Steine zusammen, die noch auf seinem Aufsteller zurückgeblieben sind: jeder Stein zählt seinen Zahlenwert und ein Joker zählt 30 Punkte. Die Summe der Punkte wird für den Spieler als Minus gewertet. Der Gewinner hingegen erhält die Summe aller Punkte seiner Mitspieler als Plus gutgeschrieben. Am Ende des gesamten Spiels mit mehreren Runden zählt jeder Spieler die Summe aller Plus- und Minuspunkte zusammen und ermittelt so die Gesamtpunktzahl. Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl gewinnt.

### Keine Steine mehr im Pool:

Endet das Spiel, weil keine Steine mehr im Pool sind und keiner der Spieler mehr ablegen kann, wird wie folgt vorgegangen:

Der Spieler, der den letzten Spielstein aus dem Pool zieht, sagt dies deutlich an. Danach dürfen alle Spieler in einer letzten Runde versuchen, die Spielsteine von ihrem Aufsteller auszulegen.

Gewinner ist der Spieler, dessen Summe aller auf dem Aufsteller befindlichen Spielsteine am Niedrigsten ist.

Haben zwei Spieler die gleiche Punktzahl, gewinnt derjenige, der weniger Spielsteine auf dem Aufsteller hat.

Alle Spieler – auch der Gewinner – notieren sich die Summe der Punktzahl der Spielsteine auf dem Aufsteller als Minuspunkte.

## Abrechnungsbeispiel:

Faustregel: Summe  
des Gewinners minus  
Summe aller Verlierer  
ergibt immer 0

<b>Beispiel:</b>	Spieler A	Spieler B	Spieler C	Spieler D
Spiel 1	+24	- 5	-16	- 3
Spiel 2	- 6	-11	+22	- 5
Spiel 3	-32	-13	- 2	+47
Gesamt:	-14	-29	+ 4	+39

## Tipps und Tricks

### Strategien

Das Spiel beginnt eher langsam, aber je mehr Gruppen und Reihen auf dem Tisch ausliegen, umso mehr Möglichkeiten der Manipulation gibt es.

Oft ist es sinnvoll, Steine, die man ablegen könnte, zurückzuhalten und zu warten, bis andere Spieler Kombinationen ablegen. Dadurch eröffnet sich die Möglichkeit zu manipulieren und mehr Steine abzulegen.

Manchmal ist es gut, den vierten Stein einer Gruppe oder Reihe zurückzuhalten und nur drei abzulegen. Dadurch ist sichergestellt, dass man in der nächsten Runde einen Stein zum Ablegen hat und man keinen Zusätzlichen aus dem Pool ziehen muss. Einen Joker zurückzuhalten kann in manchen Fällen sinnvoll sein. Es besteht allerdings das Risiko, 30 Minuspunkte zu bekommen, sollte ein anderer Spieler „Rummikub“ rufen.

**Achtung!** Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten.  
Verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr! Adresse bitte aufbewahren.

Wenn Sie zu „Rummikub“ noch Fragen oder Anregungen haben, schreiben Sie bitte an:  
Wiener Spielkartenfabrik  
Ferd. Piatnik & Söhne,  
A-1140 Wien, Hütteldorfer Straße 229-231  
[www.piatnik.com](http://www.piatnik.com)

[www.rummikub.com](http://www.rummikub.com)  
® Rummikub is a Registered Trade Mark.  
© Copyrights, Hertzano, All Rights Reserved.  
Manufactured by: Lemada Light Industries Ltd, Arad Israel.

PLAY **Rummikub** ONLINE  
[WWW.RUMMIKUB.COM](http://WWW.RUMMIKUB.COM)

