

THE ORIGINAL Rummikub® BRINGS PEOPLE TOGETHER

A

für 2 - 6 Spieler ab 7 Jahren

Spielinhalt

156 Spielsteine (3 Serien mit den Zahlen 1 - 13 in den Farben schwarz, orange, blau und rot), 4 Joker-Steine, 6 Aufsteller + Halterungen, 1 Spielanleitung

Spiel mit 5 - 6 Spielern:

Es wird mit allen 160 Spielsteinen gespielt.

Spiel mit 2 - 4 Spielern: Die Zahlen 1-13 einer jeden Farbe und 2 Jokersteine (insgesamt 54 Steine) werden aus dem Spiel genommen und zurück in die Schachtel gelegt. Diese werden für das Spiel mit bis zu 4 Spielern nicht benötigt.

Aufbau des Aufstellers



Spielziel

Ziel ist es, als Erster alle seine Spielsteine in gültigen Kombinationen auf dem Tisch abzulegen und die Summe der Zahlen auf den übrigen Spielsteinen auf den Aufstellern der Mitspieler als Punkte gutgeschrieben zu bekommen.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler bekommt einen Aufsteller. Die Spielsteine werden mit der Zahlenseite nach unten in die Tischmitte gelegt und gut gemischt. Jeder Spieler zieht einen Stein und derjenige, der die höchste Zahl gezogen hat, beginnt (Joker zählen nicht). Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Die gezogenen Steine werden wieder zurückgelegt und für einen besseren Überblick empfehlen wir, aus den Spielsteinen verdeckte Stapel zu je 7 Steinen als Vorrat zu bilden. Jeder Spieler erhält 2 Stapel (14 Steine), die er auf seinem Aufsteller nach „Gruppen“ und „Reihen“ ordnet.

Eine „**Gruppe**“ ist eine Kombination von 3 oder 4 Spielsteinen mit derselben Zahl in unterschiedlichen Farben.
Beispiel: 7 schwarz, 7 rot, 7 blau und 7 orange bilden eine Gruppe.

Eine „**Reihe**“ besteht aus mindestens 3 Spielsteinen mit Zahlen derselben Farbe in aufsteigender Reihenfolge.
Beispiel: blau 3, 4, 5 und 6 bilden eine Reihe.

Achtung: Die Zahl 1 darf immer nur als niedrigste Zahl gespielt werden und niemals an die 13 anschließen!

Spielablauf

Die Summe der ersten Auslage, um in das Spiel einsteigen zu dürfen, muss mindestens 30 Punkte betragen. Die Zahl auf jedem Stein entspricht dem Punktwert. Der Joker darf für die erste Auslage verwendet werden. Sein Wert entspricht dem Stein, den er ersetzt. Kann oder will ein Spieler aus strategischen Gründen keine erste Auslage tätigen, zieht er einen Stein aus dem Vorrat, den er auf seinem Aufsteller ablegt und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Achtung: Bevor oder während die erste Auslage getätigt wird, dürfen keine **Manipulationen** der bereits ausliegenden Kombinationen vorgenommen werden.

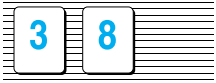
Nachdem ein Spieler die erste Auslage getätigt hat und danach wieder an der Reihe ist, hat er für seinen Zug 1 Minute Zeit. Nun darf er alle bereits ausliegenden Kombinationen beliebig manipulieren. Dabei muss zumindest 1 Spielstein vom Aufsteller eingesetzt werden und am Ende müssen gültige Kombinationen herauskommen; es dürfen keine einzelnen Steine übrigbleiben. Ist die Zeit abgelaufen, bevor der Spieler das Manipulieren beenden konnte, werden alle Steine wieder in ihre ursprüngliche Position gebracht und der Spieler muss 3 zusätzliche Steine aus dem Vorrat aufnehmen. Bleiben Steine übrig, die nicht mehr in ihre ursprüngliche Position gebracht werden können, werden diese aus dem Spiel genommen und zurück zu den Steinen im Vorrat gelegt. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Kombinieren und Manipulieren

Das strategische Kombinieren und Manipulieren der Spielsteine sind die spannenden Elemente, die „Rummikub“ ausmachen. Ziel dabei ist, durch das Bilden gültiger Kombinationen durch Anlegen und Umgruppieren der ausliegenden Spielsteine so viele eigene Steine wie möglich loszuwerden. Die ausliegenden Kombinationen können auf vielfältige Weise manipuliert werden, es dürfen am Ende des Zuges aber keine ungültigen Kombinationen ausliegen oder einzelne Steine übrigbleiben (siehe oben). Es folgen ein paar Beispiele.

• **Einen oder mehrere eigene Spielsteine an bestehende Kombinationen anfügen:**

Steine des Spielers



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.

Kombinationen auf dem Tisch



• **Einen vierten Stein von einer Gruppe wegnehmen und eine neue Kombination bilden:**

Steine des Spielers



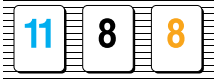
Dem Spieler fehlt die blaue 4, um eine gültige Reihe aus den Steinen auf seinem Aufsteller zu bilden. Er nimmt die blaue 4 aus der ausliegenden 4er Gruppe und ergänzt damit seine Reihe.

Kombinationen auf dem Tisch



• **Einen vierten Stein an eine ausliegende Kombination anlegen, um einen benötigten Stein (das kann auch ein Joker-Stein sein) wegzunehmen**

Steine des Spielers



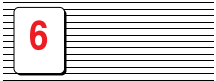
Der Spieler legt die blaue 11 an die ausliegende Reihe an und nimmt danach die blaue 8 weg, um eine neue Gruppe mit 8ern zu bilden.

Kombinationen auf dem Tisch



• **Teilen einer Reihe:**

Steine des Spielers



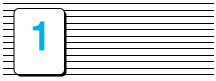
Der Spieler teilt die bereits ausliegende rote Reihe. Er verwendet die rote 6, um zwei neue Reihen zu bilden.

Kombinationen auf dem Tisch



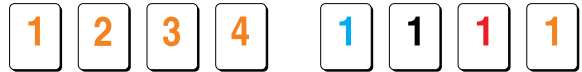
• **Kombiniertes Teilen:**

Steine des Spielers



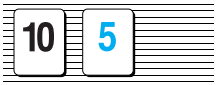
Der Spieler verwendet seine blaue 1 und bildet mit der orangen 1 der ausliegenden Reihe und der roten 1 der ausliegenden Gruppe eine neue Gruppe.

Kombinationen auf dem Tisch



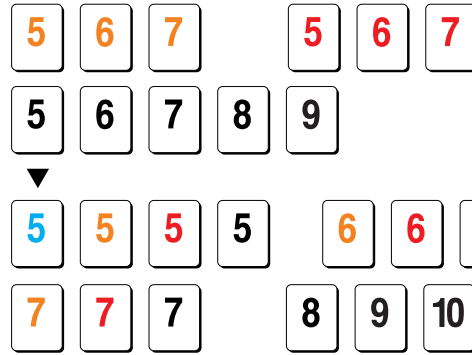
• Manipulieren mehrerer Kombinationen:

Steine des Spielers



Der Spieler manipuliert die drei bereits ausliegenden Kombinationen, um seine schwarze 10 und die blaue 5 ablegen zu können. Dabei bildet er 3 neue Gruppen und 1 neue Reihe.

Kombinationen auf dem Tisch



Der Joker

- Ein ausliegender Joker darf von einem Spieler erst dann ersetzt werden, wenn dieser bereits die erste Auslage getätigt hat und danach wieder an die Reihe kommt.
- Der Joker darf für jede bliebig Zahl an jeder Stelle verwendet werden. Dabei spielt die Farbe des Jokers keine Rolle.
- Der Stein, der den Joker ersetzen soll, kann vom Aufsteller oder von einer ausliegenden Kombination kommen.
- Eine Kombination mit Joker darf wie eine normale Kombination geteilt werden oder Steine dürfen hinzugefügt oder weggenommen werden.
- Tauscht ein Spieler einen ausliegenden Joker-Stein aus, muss er diesen im selben Zug in einer weiteren Kombination wieder verwenden.
- Ein in einer Kombination ausliegender Joker darf gegen einen Stein ausgetauscht werden, den er repräsentiert.
- Bei einer Gruppe mit 3 Spielsteinen darf der Joker mit einem Stein in einer der beiden fehlenden Farben ausgetauscht werden.
- Jokersteine müssen immer mit Zahlen kombiniert werden. 3 Jokersteine alleine bilden keine gültige Kombination.
- Ist das Spiel zu Ende, zählt ein Joker am Aufsteller 30 Strafpunkte.

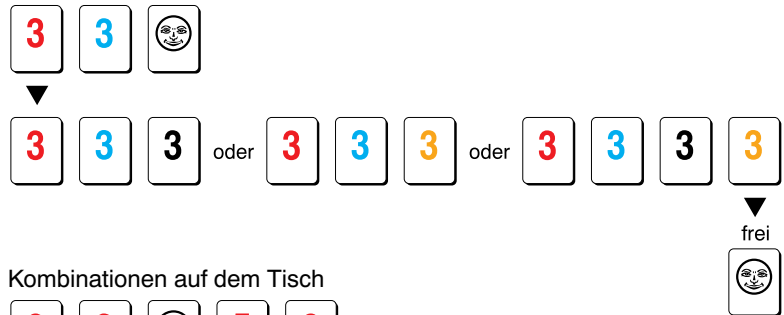
4 Möglichkeiten, um einen Joker auszutauschen

Steine des Spielers

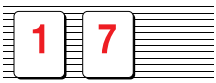


1. Der Spieler darf den Joker durch einen der beiden Steine von seinem Aufsteller ersetzen oder auch beide Steine ablegen.

Kombinationen auf dem Tisch

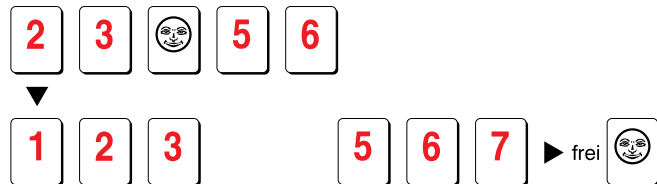


Steine des Spielers

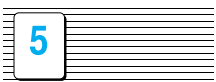


2. Der Spieler teilt die Reihe und erhält dadurch den Joker.

Kombinationen auf dem Tisch



Steine des Spielers



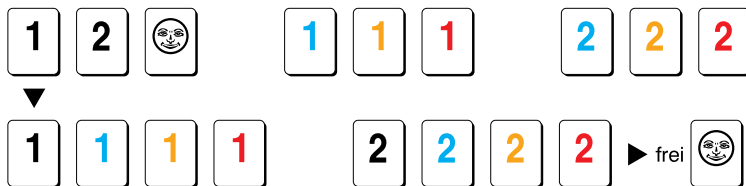
3. Der Spieler fügt die blaue 5 hinzu und erhält den Joker.

Kombinationen auf dem Tisch



Kombinationen auf dem Tisch

4. 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 und Abrechnung

Legt ein Spieler seinen letzten Spielstein vom Aufsteller in einer gültigen Kombination auf dem Tisch ab, ruft er sofort laut „Rummikub!“. Dieser Spieler hat gewonnen.

Jeder Spieler zählt nun die Werte der Steine zusammen, die noch auf seinem Aufsteller sind. Ein Joker zählt 30 Punkte. Die Summe aller Punkte wird als Minuspunkte notiert. Der Gewinner erhält die Summe aller Punkte der Mitspieler als Pluspunkte gutgeschrieben.

Endet das Spiel, weil keine Steine mehr im Vorrat sind und keiner der Spieler mehr ablegen kann, gewinnt der Spieler mit den wenigsten Minuspunkten. Werden mehrere Runden gespielt, gewinnt der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktezahl.

Abrechnungsbeispiel:

	Spieler A	Spieler B	Spieler C	Spieler D
1. Spiel	+ 24	- 5	- 16	- 3
2. Spiel	- 6	- 11	+ 22	- 5
3. Spiel	- 32	- 13	- 2	+ 47
Gesamt	- 14	- 29	+ 4	+ 39

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 Vorrat 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.

PLAY **Rummikub**® ONLINE
WWW.RUMMIKUB.COM

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

Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet.

Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr.

Adresse bitte aufbewahren.

Ausstattungsänderungen vorbehalten.

www.rummikub.com

Rummikub® is a Registered Trade Mark.

© Copyrights, Micha & Mariana Hertzano, All Rights Reserved.

Manufactured by: Lemada Light Industries Ltd.,

27 Betzalel st., Arad 8909355, Israel.

Made in Israel.

