



The Original Rummikub®

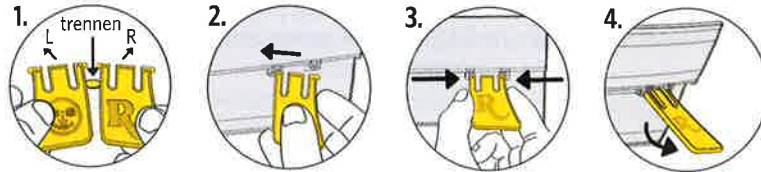
BRINGS PEOPLE TOGETHER

With a Twist

Inhalt:

112 Spielsteine (8 Sätze Zahlenplättchen von 1-13 in vier Farben und 8 Joker), 4 Aufstellbrettchen.

Aufbau:



Das Ziel des Spiels:

Als Erster alle seine Spielsteine auf dem Tisch abzulegen.

Spielvorbereitung:

Die Spielsteine werden mit den Zahlen nach unten in die Tischmitte gelegt und gut gemischt. Jeder Spieler nimmt einen beliebigen Spielstein. Der Spieler mit der höchsten Zahl beginnt das Spiel. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Nun werden die Spielsteine wieder zurück in den Pool gelegt. Für die leichtere Handhabung empfiehlt es sich, die Spielsteine zu Stapeln aus jeweils 7 Steinen zu sortieren. Jeder Spieler nimmt sich nun 2 Stapel (insgesamt 14 Spielsteine) und platziert sie auf seinem Aufstellbrettchen (Brett). Nun ist es an der Zeit, sich eine Strategie zu überlegen und die Spielsteine nach Möglichkeit in „Gruppen“ und „Reihen“ zu sortieren.

Serien:

Eine „Gruppe“ ist eine Serie aus drei oder vier Spielsteinen von gleichem Wert, aber unterschiedlicher Farbe. Beispiel:

7 7 7 7

Eine „Reihe“ ist eine Serie aus drei oder mehr Spielsteinen mit aufeinander folgenden Zahlenwerten in gleicher Farbe. Beispiel:

3 4 5 6

Hinweis: Der Spielstein mit dem Zahlenwert 1 ist immer der niedrigste Zahlenwert und darf nicht an die 13 angelegt werden.

Spielablauf:

Hinweis: Der erste Spielzug wird als die „erste Auslage“ bezeichnet. Jeder Spieler muss beim ersten Auslegen mindestens 30 Punkte (die addierten Zahlenwerte der Spielsteine) auf den Tisch legen. Wer an der Reihe ist und nicht 30 Punkte auslegen kann oder noch nicht auslegen möchte, muss einen Spielstein für sein Aufstellbrett aus dem Pool nehmen. Manipulieren kann man erst nach dem ersten Auslegen.

Es wird empfohlen, für jeden Spieler ein Zeitlimit von 1 Minute (oder ein anderes beschlossenes Zeitlimit) pro Spielzug festzulegen. Falls ein Spieler nach Ablauf einer Minute seine Spielsteine bewegt hat, ohne jedoch seinen Spielzug abzuschließen, müssen alle Spielsteine in ihre ursprüngliche Position gebracht werden. Als Strafe muss ein Spielstein aus dem Pool aufgenommen werden. Können Spielsteine nicht mehr in ihre ursprüngliche Position zurückgebracht werden, nimmt der Spieler drei Strafsteine aus dem Pool. Die restlichen Spielsteine werden unter die im Pool liegenden Spielsteine gemischt.

Manipulieren von Spielsteinen:

Durch das strategische Manipulieren von Spielsteinen wird „Rummikub“ erst richtig spannend. Jeder Spieler versucht, mit neuen Serien oder durch Umbauen von oder Anlegen an bereits ausliegenden Serien so viele Spielsteine wie möglich auf dem Tisch abzulegen. Beim Teilen von bereits vorhandenen Serien muss der Spieler alle Spielsteine der Serie während des Spielzugs benutzen. Dabei müssen die neu gebildeten Serien den Spielregeln für Gruppen und Reihen entsprechen (siehe weiter oben). Die bestehenden Serien können auf vielfältige Art und Weise manipuliert werden, wie die folgenden Beispiele zeigen.

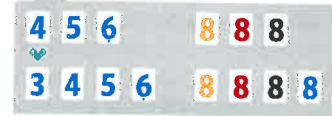
Beispiele für die Manipulation von Spielsteinen:

Mit einem oder mehreren Spielsteinen vom Brett an existierende Serien anbauen:

Spielsteine auf dem Brett Spielsteine auf dem Tisch

Die 4, 5 und 6 in Blau liegen auf dem Tisch. Der Spieler legt eine blaue 3 dazu. Die blaue 8 wird zu der bereits ausliegenden Gruppe von Achten auf den Tisch gelegt.

3 8



Den vierten Spielstein einer Gruppe für die Bildung einer neuen Serie verwenden:

Spielsteine auf dem Brett Spielsteine auf dem Tisch

Eine 4 in Blau fehlt, um mit den Spielsteinen auf dem Brett eine neue blaue Reihe zu bilden. Der Spieler nimmt die blaue 4 aus der Gruppe der Vieren auf dem Tisch und kann eine neue Reihe ablegen: 3, 4, 5 und 6 in Blau.

3 5 6



Einen vierten Spielstein an eine ausliegende Serie anfügen und den für eine neue Serie benötigten Spielstein entnehmen:

Spielsteine auf dem Brett Spielsteine auf dem Tisch

Der Spieler fügt einer Reihe eine blaue 11 hinzu und entfernt eine blaue 8, welche er für die Bildung einer neuen Gruppe von Achten verwendet.

11 8 8



Eine Reihe teilen:

Spielsteine auf dem Brett Spielsteine auf dem Tisch

Der Spieler teilt eine Reihe und verwendet die pinke 6, um zwei neue Reihen zu bilden.

6



Kombiniertes Teilen:

Spielsteine auf dem Brett Spielsteine auf dem Tisch

Der Spieler legt eine blaue 1 von seinem Brett mit der gelben 1 aus der Reihe und der pinken 1 aus der Gruppe zu einer neuen Gruppe von Einsen zusammen.

1



Mehrfaches Teilen:

Spielsteine auf dem Brett Spielsteine auf dem Tisch

Der Spieler baut die drei bestehenden Serien auf dem Tisch um und verwendet die schwarze 10 und die blaue 5 vom Brett, um drei neue Gruppen und eine neue Reihe zu bilden.

10 5



Auslage kann ein Joker nicht eingetauscht werden
 ersetzen soll, kann vom eigenen Brett oder aus einer Serie auf dem Tisch

anderen Spielsteine hinzugefügt oder entnommen werden.
 n.

mus im gleichen Spielzug für die Bildung einer neuen Serie verwendet werden

ebigen Serie kann durch einen Spielstein mit dem gleichen Wert
 derjenige, den der Joker ersetzt, ausgetauscht werden.

einen kann der Joker durch einen Spielstein in einer der beiden fehlenden

am Ende des Spiels auf dem Brett eines Spielers befindet, zählt 30 Minuspunkte

Joker zu ersetzen:

Spielsteine auf dem Brett

3 3

Spielsteine auf dem Tisch



Spielsteine auf dem Brett

1 7

Spielsteine auf dem Tisch



Spielsteine auf dem Brett

5



Spielsteine auf dem Tisch



Spielsteine auf dem Tisch



DOPPELJOKER

Dieser Sonderjoker kann nur als Doppeljoker verwendet werden.

- ◆ Beispiel: **Reihe** - 2 - Doppeljoker - 5. Der Doppeljoker steht für die Zahlen 3 und 4. Bei der ersten Auslage erhält dieser Spielstein den Wert von beiden Zahlenpunkten, für die er steht (in diesem Fall entspricht der Wert einer 7)
- ◆ **Gruppe** - blaue 3 - pinke 3 - Doppeljoker. Der Doppeljoker steht für die gelbe 3 und die schwarze 3
- ◆ Ein Doppeljoker kann durch einen der beiden Spielsteine, für die er in der Serie steht, ersetzt oder einer Serie durch Umbau entnommen werden.
- ◆ Der Doppeljoker kann an einer beliebigen Stelle - am Anfang, am Ende oder in der Mitte - der Serie verwendet werden
- ◆ Der Doppeljoker kann nicht vor einer 2 oder nach einer 12 ausgelegt werden. (Nur 1 kann vor 2 und nur 13 nach 12 ausgelegt werden.)

Reihe



Gruppe



FARBWECHSELJOKER

Der Farbwechseljoker wird nur in Reihen zur Bildung einer Serie in zwei Farben verwendet:

- ◆ Bei Verwendung des Farbwechseljokers in Reihen müssen die vor dem Joker ausgelegten Spielsteine die gleiche Farbe haben, während die Spielsteine nach dem Joker eine andere Farbe haben müssen.
- ◆ Der Farbwechseljoker kann am Ende einer Serie eingesetzt werden. Nach dem Joker müssen jedoch Spielsteine einer anderen Farbe ausgelegt werden



SPIEGELJOKER

Der Spiegeljoker wird zum Auslegen von Spiegelserien in Reihen oder Gruppen benutzt. Beispiel:

◆ In Reihen



◆ In Gruppen



- ◆ Eine Zahl, die auf einer Seite hinzugefügt wurde, muss auch auf der anderen Seite ausgelegt werden
- ◆ Der Spiegeljoker steht für den mittleren Zahlenwert. Beispiel:
- ◆ Der Joker zählt 5 Punkte
- ◆ Serien können geteilt und ergänzt werden. Dieser Joker kann jedoch nur als Spiegeljoker verwendet werden
- ◆ Mit ihm kann man prima mehrere gleiche Spielsteine auslegen
- ◆ Hinweis: Eine Serie kann mehr als einen klassischen oder Sonderjoker enthalten.



Beispiel 1:



Beispiel 2:



Der Gewinner:

Der Spieler, der als Erster alle Spielsteine auf dem Tisch abgelegt und „Rummikub“ gerufen hat, gewinnt das Spiel. Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Spieler seinen letzten Spielstein auf dem Tisch abgelegt hat oder keiner der Spieler weitere Spielsteine auf dem Tisch ablegen kann.

Befinden sich keine Spielsteine mehr im Pool, so darf jeder Spieler noch einmal versuchen, seine Spielsteine auf dem Tisch abzulegen. Am Ende des Spiels zählen die Spieler ihre Punkte zusammen.

Punkte zählen:

Sobald ein Spieler das Spiel durch den Ruf „Rummikub“ beendet hat, nachdem er alle Spielsteine von seinem Brett auf dem Tisch ausgelegt hat, addiert zunächst jeder der anderen Spieler die Summe der auf seinem Brett verbliebenen Spielsteine und schreibt sich diesen Wert als Minuspunkte auf.

Der Spieler, der die Spielrunde gewonnen hat, bekommt die Summe aller Punkte seiner Mitspieler als Pluspunkte gutgeschrieben. Falls alle Spielsteine im Pool aufgebraucht wurden, bevor einer der Spieler „Rummikub“ rufen konnte, addieren alle Spieler die Summe der auf ihrem jeweiligen Brett verbliebenen Spielsteine. Der Spieler mit der niedrigsten Gesamtpunktezahl ist der Gewinner.

Die anderen Spieler ermitteln ihren Punktestand, indem sie ihre Gesamtpunktzahl von der Gesamtpunktzahl des Gewinners abziehen und diese als Minuspunkte aufschreiben.

Der Spieler, der die Spielrunde gewonnen hat, bekommt die Summe aller Minuspunkte seiner Mitspieler als Pluspunkte gutgeschrieben. Am Ende des gesamten Spiels addiert jeder Spieler die Summe aller seiner Plus- und Minuspunkte und ermittelt so eine Gesamtpunktzahl.

Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl hat das Spiel gewonnen!

Zur Kontrolle der Gesamtpunktzahl gilt: Die Summe der Pluspunkte muss der Summe aller Minuspunkte aus jeder Spielrunde und für das gesamte Spiel entsprechen.

Beispiel für eine Tabelle mit Punktestand:

	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
Spiel 4	- 10	- 25	+ 41	- 6
Insgesamt:	- 24	- 54	+ 45	+ 33

Achtung! Für Kinder unter 36 Monaten nicht geeignet. Erstickungsgefahr wegen verschluckbarer Kleinteile.



The Original Rummikub®

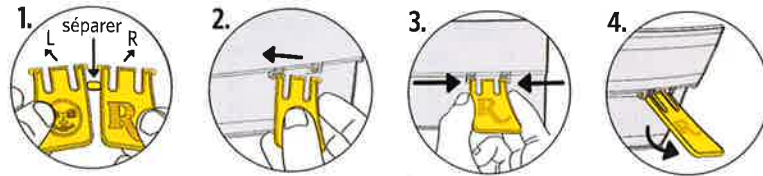
BRINGS PEOPLE TOGETHER



Contenu

112 tuiles (8 sets de tuiles de quatre couleurs différentes numérotées de 1 à 13, et 8 Jokers), 4 chevalets.

Avant de commencer



But du jeu

Etre le premier à se débarrasser de toutes ses tuiles.

Préparation

Mélanger les tuiles, face cachée, et les placer au milieu de la table.

Chaque joueur prend une tuile de son choix. Le joueur ayant pioché la tuile avec le chiffre le plus élevé, commence. La partie se poursuit ensuite dans le sens horaire. Replacer les tuiles dans la pioche.

Pour faciliter la manipulation, il est conseillé de faire des piles de 7 tuiles à la fois. Chaque joueur prend maintenant deux piles (14 tuiles au total) et dispose les tuiles sur son chevalet. Il s'agit maintenant de réfléchir à une stratégie et de trier les tuiles selon des « groupes » et des « suites ».

Les séries

Un « **groupe** » est constitué d'une série de trois ou quatre tuiles de même valeur mais de couleur différente. Exemple:

7 7 7 7

Une « **suite** » est constituée de trois ou plus de tuiles consécutives et de même couleur. Exemple:

3 4 5 6

Remarque: la tuile avec la valeur 1 est toujours la valeur la plus petite et ne peut pas être placée à côté d'un 13.

Déroulement de la partie

Remarque: le premier tour est désigné comme « première pose ». Lors de cette première pose, chaque joueur doit déposer au moins 30 points sur la table (on additionne les valeurs des tuiles). Si le joueur dont c'est le tour ne peut pas, ou ne veut pas, déposer 30 points, il doit prendre une tuile de la pioche et la poser sur son chevalet. On ne peut commencer à manipuler (déplacer) les tuiles qu'après la « première pose ». Il est recommandé de définir une limite de temps d'une minute pour chaque tour de jeu de chaque joueur (ou une autre durée fixe). Si un joueur a déplacé ses tuiles, mais sans conclure son tour de jeu à l'issue d'une minute, toutes les tuiles doivent être replacées dans leur position initiale. Outre cela, une tuile doit être prise dans la pioche en guise de pénalité. Si les tuiles ne peuvent pas être replacées dans leur position initiale (parce que le joueur a oublié leur position initiale), le joueur en question tire trois tuiles dans la pioche. Les tuiles restantes sont mélangées avec les autres tuiles de la pioche.

Manipuler les tuiles

C'est la manipulation stratégique des tuiles qui fait de « Rummikub » un jeu vraiment captivant. Chaque joueur tente de déposer autant de tuiles que possible sur la table en composant de nouvelles séries, en les changeant de place, ou en ajoutant des tuiles à celles qui sont déjà posées sur la table. Lorsqu'un joueur divise en deux une série de tuiles déjà posée, il doit réutiliser toutes les tuiles de la série pendant son tour de jeu. Ce faisant, les séries nouvellement formées doivent respecter les règles s'appliquant aux groupes et aux suites (cf. plus haut). Les séries déjà formées peuvent être manipulées de différentes manières comme le montrent les exemples ci-après.

Exemples de manipulation de tuiles:

❖ Ajouter des tuiles à une ou plusieurs tuiles d'une série existante

Le 4, 5 et 6 bleu sont posés sur la table.
Le joueur y ajoute un 3 bleu à la suite.
Il ajoute aussi le 8 bleu au groupe de 8
déjà posé sur la table.

Tuiles sur le chevalet

3 8

Tuiles sur la table



❖ Utiliser la quatrième tuile d'un groupe pour former une nouvelle série

Il manque un 4 bleu afin de former
une nouvelle série avec les tuiles sur
le chevalet. Le joueur prend le 4 bleu
du groupe de 4 posé sur la table,
et il peut former une nouvelle suite:
3, 4, 5 et 6 bleu.

Tuiles sur le chevalet

3 5 6

Tuiles sur la table



❖ Ajouter une quatrième tuile à une série déjà formée, et retirer une tuile nécessaire à la formation d'une nouvelle série

Le joueur ajoute un 11 bleu à une
rangée et retire le 8 bleu pour former
un nouveau groupe de 8.

Tuiles sur le chevalet

11 8 8

Tuiles sur la table



❖ Diviser une suite

Le joueur divise la suite en deux
et utilise le 6 rose pour former
deux nouvelles suites.

Tuiles sur le chevalet

6

Tuiles sur la table



❖ Division combinée

Le joueur prend un 1 bleu de son
chevalet, un 1 jaune de la suite et un 1
rose du groupe pour former
un nouveau groupe de 1.

Tuiles sur le chevalet

1

Tuiles sur la table



❖ Division multiple

Le joueur déplace les trois suites
déposées sur la table et utilise
le 10 noir et le 5 bleu de son chevalet
pour former trois nouveaux groupes
et une nouvelle suite.

Tuiles sur le chevalet

10 5

Tuiles sur la table



7

JOKER

- ◆ Il n'est pas possible d'échanger un Joker avant et pendant la première pose.
- ◆ La tuile remplacée par un Joker peut être prise du chevalet du joueur dont c'est le tour, ou d'une série posée sur la table.
- ◆ Il est possible d'ajouter ou de retirer des tuiles à une série contenant un Joker. Elle peut également être divisée.
- ◆ Un Joker qui a été remplacé doit être utilisé au cours du même tour de jeu pour former une nouvelle série.

JOKER classique

- ◆ Le Joker classique de n'importe quelle série peut être remplacé par une tuile de même valeur et de même couleur que celle remplacée par le Joker.
- ◆ Pour un **groupe** composé de 3 tuiles, le Joker peut être remplacé par une tuile d'une des deux couleurs manquantes.
- ◆ Un Joker classique qui se trouve sur le chevalet d'un joueur à la fin de la partie vaut 30 points de pénalité (à déduire du total).

Le Joker peut être remplacé de quatre manières:

1

Le joueur peut remplacer le Joker avec une ou les deux tuiles de son chevalet.

Tuiles sur le chevalet

3

Tuiles sur la table



2

Le joueur divise la suite et retire le Joker.

Tuiles sur le chevalet

1 7

Tuiles sur la table



3

Le joueur ajoute le 5 bleu et retire le Joker.

Tuiles sur le chevalet

5

Tuiles sur la table



4

Le joueur divise la suite - le 1 noir est ajouté au groupe de 1 et le 2 noir est ajouté au groupe de 2 - et il retire le Joker.

Tuiles sur la table



JOKERS SPÉCIAUX

- ◆ Les Jokers spéciaux ne peuvent pas remplacer un Joker classique ou un Joker spécial d'un autre type. Remarque: chaque série posée sur la table doit être composée de 3 tuiles au minimum.
- ◆ Il n'est pas possible de laisser des séries composées de seulement deux tuiles sur la table, et ce même si un joueur possède un double Joker.
- ◆ Lors de la première pose, le Joker a la valeur des tuiles qu'il remplace.

DOUBLE JOKER

Ce Joker spécial ne peut être qu'utilisé que comme double Joker.

- ◆ Exemple: **Série** - 2 - double Joker - 5. Le double Joker remplace les tuiles 3 et 4. Lors de la première pose, cette tuile a la valeur des deux tuiles qu'elle remplace (ici, la valeur serait de 7).

Groupe - 3 bleu - 3 rose - double Joker. Le double Joker remplace le 3 jaune et le 3 noir.

- ◆ Un double Joker peut être remplacé par une des deux tuiles qu'il remplace ou être retiré d'une série qui a été modifiée.
- ◆ Le double Joker peut être placé n'importe où dans une série: au début, à la fin ou au milieu.
- ◆ Le double Joker ne peut néanmoins pas être placé avant un 2 ou après un 12 (seul le 1 peut être placé avant un 2 et un 13 après un 12).

Suite



Groupe



JOKER CHANGEMENT DE COULEUR

Le Joker changement de couleur n'est utilisé que dans les suites et il forme une série à deux couleurs:

- ◆ Lors de l'utilisation du Joker changement de couleur dans des suites, les tuiles posées avant le Joker doivent être de la même couleur, alors que les tuiles posées après le Joker doivent être d'une autre couleur.
- ◆ Le Joker changement de couleur peut être placé à la fin d'une série. Les tuiles placées après le Joker doivent néanmoins être d'une autre couleur.



JOKER MIROIR

Le Joker miroir est utilisé pour former des séries en miroir dans des suites ou des groupes.

Exemple:

- ◆ dans des suites



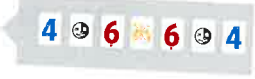
- ◆ dans des groupes



- ◆ Un nombre ayant été ajouté d'un côté doit également être posé de l'autre.
- ◆ Le Joker miroir remplace la valeur du milieu. Exemple: le Joker vaut 5
- ◆ Les suites peuvent être divisées et complétées. Ce Joker ne peut être qu'utilisé que comme Joker miroir.
- ◆ Il convient parfaitement pour déposer plusieurs tuiles identiques.
- ◆ Remarque: Une série peut comporter plus d'un Joker classique ou Joker spécial.



Exemple 1:



Exemple 2:



Le vainqueur

Le premier joueur ayant déposé toutes ses tuiles sur la table, et ayant annoncé « Rummikub », remporte la partie. La partie prend fin lorsqu'un joueur a déposé sa dernière tuile sur la table ou lorsqu'aucun joueur ne peut plus déposer de tuiles. S'il n'y a plus de tuiles dans la pioche, chaque joueur peut essayer encore une fois de déposer des tuiles sur la table. Les joueurs additionnent leurs points à la fin de la partie.

Le décompte des points

Dès qu'un joueur met fin à la partie en annonçant « Rummikub » parce qu'il a déposé toutes ses tuiles sur la table, tous les autres joueurs additionnent les valeurs des tuiles encore posées sur leur chevalet et notent le total comme points négatifs.

Le joueur ayant remporté la manche reçoit la somme de tous les points de ses adversaires comme points positifs. Si toutes les tuiles de la pioche sont épuisées, et ce avant qu'un joueur ait pu annoncer « Rummikub », tous les joueurs additionnent les points des tuiles restantes sur leur chevalet. Le joueur ayant comptabilisé le moins de points est déclaré vainqueur. Les autres joueurs calculent leur nombre de points en soustrayant leur total de celui du vainqueur et en les notant comme points négatifs.

Le joueur ayant remporté la manche reçoit la somme de tous les points négatifs de ses adversaires comme points positifs. A l'issue de la partie, chaque joueur additionne la somme de tous ses points positifs et négatifs pour déterminer son score final.

Le joueur avec le total le plus élevé a gagné la partie!

Pour contrôler la somme totale des points: la somme des points positifs doit correspondre à la somme de tous les points négatifs de chaque manche de la partie dans son ensemble.

Exemple d'un tableau de score:

	Joueur A	Joueur B	Joueur C	Joueur D
Partie 1	+ 24	- 5	- 16	- 3
Partie 2	- 6	- 11	+ 22	- 5
Partie 3	- 32	- 13	- 2	+ 47
Partie 4	- 10	- 25	+ 41	- 6
Total:	- 24	- 54	+ 45	+ 33

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Risque d'asphyxie par ingestion de petites pièces.