

THE ORIGINAL **Rummikub**[®] BRINGS PEOPLE TOGETHER

für 2 - 4 Spieler ab 7 Jahren

Spielinhalt

- 104 Spielsteine (2 Serien mit den Zahlen 1 - 13 in den Farben schwarz, orange, blau und rot)
- 2 Joker-Steine
- 4 Aufsteller + Halterungen
- 1 Spielanleitung



Spielziel

Ziel ist, als Erster alle seine Spielsteine in Reihen oder Gruppen auf dem Tisch abzulegen und die meisten Punkte für die übrig gebliebenen Steine der Mitspieler zu bekommen.

Spielvorbereitung

Die Spielsteine werden mit der Zahlenseite nach unten in die Tischmitte gelegt und gut gemischt. Jeder Spieler zieht einen Stein. Der Spieler, der die höchste Zahl gezogen hat, beginnt (Joker zählen nicht). Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Die gezogenen Steine werden wieder zurückgelegt und noch einmal gemischt. Danach zieht jeder Spieler verdeckt 14 Steine, die er auf seinem Aufsteller nach "Gruppen" oder "Reihen" ordnet. Die übrig gebliebenen Steine bilden den Pool.

Eine **Gruppe** ist eine Kombination von entweder 3 oder 4 Spielsteinen mit gleicher Zahl, aber nicht der gleichen Farbe.

Beispiel: 7 schwarz, 7 rot, 7 blau und 7 orange bilden eine Gruppe.

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

Beispiel: blau 3, 4, 5 und 6 bilden eine Reihe.

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

Spielablauf

Die Zahl auf jedem Stein entspricht dem Punktwert. Der Joker zählt den Wert der Zahl, die er ersetzt. Jeder Spieler muss, um in das Spiel einsteigen zu können, zuerst mindestens 30 Punkte offen ablegen. Diese Punkte können entweder in einer einzigen Gruppe oder Reihe ausgelegt werden, aber auch in verschiedenen Gruppen und Reihen. Wichtig: In diesem Zug darf noch nicht "**manipuliert**" werden.

Kann oder will ein Spieler nicht ablegen, muss er einen Stein aus dem Pool ziehen und der nächste Spieler kommt an die Reihe. Nachdem ein Spieler ins Spiel eingestiegen ist, hat er, wenn er wieder an der Reihe ist, eine Minute Zeit, jede beliebige Punktezahl abzulegen und bereits offen liegende Gruppen und Reihen zu "**manipulieren**". Gelingt es dem Spieler nicht, seine Manipulationen innerhalb dieser einen Minute richtig durchzuführen, muss er alle Steine, die offen liegen und keine Gruppe oder Reihe bilden, wieder in die ursprüngliche Position bringen. Als Strafe muss er 3 Steine aus dem Pool ziehen. 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.

Mögliche Kombinationen und Manipulationen

Richtiges Kombinieren und Manipulieren sind die interessantesten 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, keiner darf übrig bleiben. Hier ein paar Beispiele:

• **Einen oder mehrere Spielsteine an eine bestehende Serie anfügen:**

Steine des Spielers



Tisch



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. Die neue blaue Reihe ist nun 3, 4, 5, 6. Die neue Gruppe ist 8 blau, 8 rot, 8 orange und 8 schwarz.



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

Steine des Spielers



Tisch



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.



• **Einen vierten Stein an eine Reihe anlegen, dann einen wegnehmen um eine Gruppe zu bilden:**

Steine des Spielers



Tisch

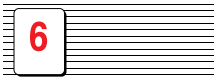


Der Spieler legt eine blaue 11 an die bereits ausliegende blaue Reihe 8, 9, 10, nimmt dann die blaue 8 weg und bildet damit sowie mit der schwarzen und orangen 8 eine neue Gruppe.



• **Teilen einer Reihe:**

Steine des Spielers



Tisch

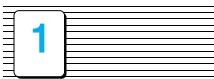


Der Spieler teilt die bereits ausliegende rote Reihe. Er verwendet die rote 6 um zwei neue Reihen zu bilden.



• **Kombiniertes Teilen:**

Steine des Spielers



Tisch



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.



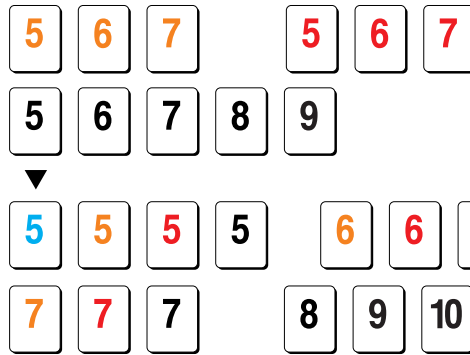
• Manipulieren mit mehreren Kombinationen:

Steine des Spielers



Der Spieler verwendet die Steine von 3 ausgelegten Reihen um seine schwarze 10 und blaue 5 ablegen zu können. Er nimmt die Steine der orangen, roten sowie schwarzen Reihe und bildet damit neu die Gruppen 5, 6 und 7. Mit der schwarzen 10 bildet er die Reihe 8, 9, 10.

Tisch



Der Joker

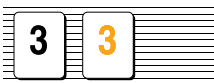
Das Spiel enthält 2 Joker, die jeden Spielstein ersetzen können. Wird ein Joker eingesetzt, so übernimmt er automatisch den Wert des ersetzten Steines. Ein Spieler darf einen Joker erst ersetzen, wenn er bereits 30 Startpunkte abgelegt hat.

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.

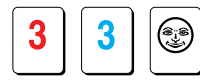
Eine Kombination, die einen Joker enthält, kann genau so durch Teilen, Anfügen oder Entfernen von Steinen manipuliert werden, wie eine Kombination ohne Joker. Ein Joker, der auf dem Aufsteller zurückbleibt, zählt bei der Abrechnung 30 Punkte.

4 Möglichkeiten, um einen Joker auszutauschen

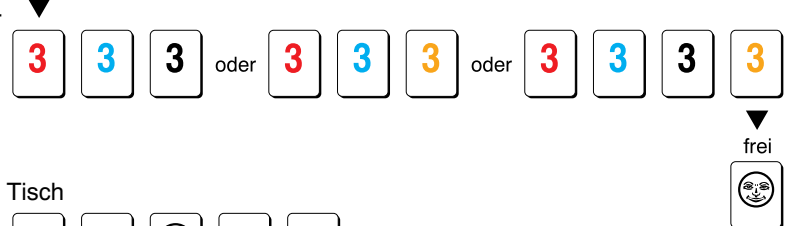
1. Steine des Spielers



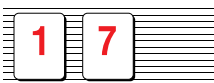
Tisch



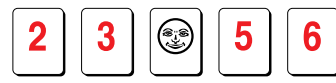
Der Spieler kann den Joker durch einen der beiden Steine von seinem Aufsteller ersetzen oder auch beide Steine ablegen.



2. Steine des Spielers



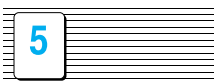
Tisch



Der Spieler teilt die Reihe und erhält dadurch den Joker.



3. Steine des Spielers



Tisch



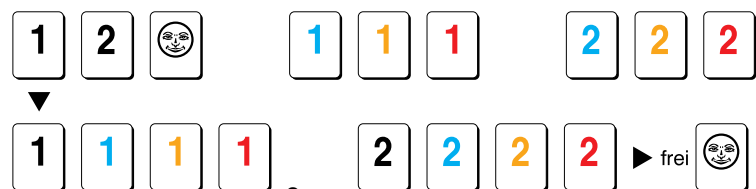
Der Spieler ergänzt die Reihe mit der 5 blau und erhält dadurch den Joker.



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.

Tisch



Ende des Spiels und Abrechnung

Wenn einer der Spieler alle seine Steine abgelegt hat, ruft er sofort laut "Rummikub". Jeder Spieler zählt 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.

Endet das Spiel, weil keine Steine mehr im Pool sind und keiner der Spieler mehr ablegen kann, gewinnt der Spieler mit den wenigsten Minuspunkten.

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
<hr/>				
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 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.

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

Achtung!

Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet.

Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Adresse bitte aufbewahren.

® Rummikub is a registered Trade Mark.
© 1950, 2012 HERTZANO, all rights reserved.
19 David Navon str. Moshav Magshimim 56910, Israel
www.rummikub.com

