

The Original

Rummikub®

BRINGS PEOPLE TOGETHER

City Edition

Vienna



A

Spielanleitung

EN

Rules



piatnik.com

Spielinhalt

104 Spielsteine (2 Serien mit den Zahlen 1 - 13
in den Farben schwarz, orange, blau und rot)

2 Joker-Steine

4 Aufsteller + Halterungen

2 exklusive Souvenir-Steine (Die Souvenir-Steine sind für das Spiel nicht notwendig, können aber als zusätzliche Joker-Steine oder statt der normalen Joker-Steine verwendet werden.)

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 empfohlen 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: (A)

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**.

• Einen vierten Stein von einer Gruppe wegnehmen und eine neue Kombination bilden: (B)

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.

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

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.

• Teilen einer Reihe: (D)

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

• Kombiniertes Teilen: (E)

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.

• Manipulieren mehrerer Kombinationen: (F)

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.

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 beliebige 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.
- Ist das Spiel zu Ende, zählt ein Joker am Aufsteller 30 Strafpunkte.

4 Möglichkeiten, um einen Joker auszutauschen

- (1) Der Spieler darf den Joker durch einen der beiden Steine von seinem Aufsteller ersetzen oder auch beide Steine ablegen.
- (2) Der Spieler teilt die Reihe und erhält dadurch den Joker.
- (3) Der Spieler fügt die blaue **5** hinzu und erhält den Joker.
- (4) Der Spieler erhält den Joker, indem er die Reihe teilt. Er legt die schwarze **1** zu der Gruppe der 1 und die schwarze **2** 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.

Contents:

106 tiles (8 sets of tiles 1-13 in four colours,
and 2 joker tiles),
4 racks + rack holders,
2 special gift tiles (The gift tiles are not necessary
for the game, but they can be used as additional joker tiles or instead of the normal joker tiles.)

Object of the Game:

To be the first player to play all the tiles from your rack by forming them into sets (runs and/or groups).

Sets:

There are two kinds of sets: A **group** is a set of either three or four tiles of the same number in different colours. A **run** is a set of three or more consecutive numbers all in the same colour. The number 1 is always played as the lowest number, it cannot follow the number 13.

Set-up:

Place the tiles face down on the table and mix them thoroughly. Each player picks a tile; the player with the highest number goes first. Return the tiles to the table and mix them. It is recommended to stack the tiles in piles of 7 for ease of playing. Each player takes 14 tiles and places them on his/her rack. The remaining tiles are called the "pool." The players decide how many rounds they want to play. Each round is made up of multiple games. The number of players determines the number of games in a round - with four players a round is made up of four games, with three players a round is made up of three games, and with two players a round is made up of two games. When a player plays the last tile on his/her rack a game ends. Players then start over again until they have played the number of games/rounds they agreed to play.

Playing the Game:

Each tile is worth its face value (the number shown on the tile). In order to make an initial meld, each player must place tiles on the table in one or more sets that total at least 30 points. These points must come from the tiles on each player's rack; for their initial meld, players may not use tiles already played on the table. A joker used in the initial meld scores the value of the tile it represents. When players cannot play any tiles from their racks, or purposely choose not to, they must draw a tile from the pool. After they draw, their turn is over. Play passes to the left (clockwise). On turns after a player has made his/her initial meld, that player can build onto other sets on the table with tiles from his/her rack. On any turn that a player cannot add onto another set or play a set from his/her rack, that player picks a tile from the pool and his/her turn ends. Players cannot lay down a tile they just drew; they must wait until their next turn to play this tile. Play continues until one player empties his/her rack and calls, "Rummikub!" This ends the game and players tally their points (see **Scoring**). If there are no more tiles in the pool but no player has emptied his/her rack, play continues until no more plays can be made. This ends the game.

Manipulation:

Manipulation is the most exciting part of playing "Rummikub®". Players try to table the greatest amount of tiles by rearranging or adding to sets which are already on the table. Sets can be manipulated in many ways (examples follow) as long as at the end of each round only legitimate sets remain and no loose tiles are left over.

• Add one or more tiles from rack to make new set: (A)

Blue 4,5,6 are on the table. The player adds a blue 3. The blue 8 is added to the group of 8's already on the table.

• Remove a fourth tile from a group and use it to form a new set: (B)

A tile is missing from the potential blue run on the rack. The player takes the blue 4 from the group of four on the table and lays the run: blue 3,4,5,6.

• Add a fourth tile to a set and remove one tile from it, to make another set: (C)

The player adds a blue 11 to the run and uses the 8's to form a new group.

• Splitting a run: (D)

The player splits the run and uses the red 6 to form two new runs.

- **Combined split: (E)**

The player places a blue 1 from the rack with the orange 1 from the run and the red 1 from the group to form a new group.

- **Multiple split: (F)**

The player manipulates the three existing sets on the table, and use the black 10 and the blue 5 from the rack to make three groups and one new run.

The Joker:

There are two jokers in the game. Each joker can be used as any tile in a set, and its number and colour are that of the tile needed to complete the set. On future turns, a joker can be retrieved from a set on the table by a player who can replace it during his/her turn with any tiles that can keep the set legitimate. This tile can come from the table or from a player's rack. In the case of a group of three tiles, the joker can be replaced by a tile of either of the missing colours.

When a player retrieves a joker, the joker will once again have any value or colour. However, a player who retrieves a joker must play the joker on his/her current turn to make a new set, and must also use at least one tile from his/her rack on that turn (just as on any other turn). A player cannot retrieve a joker before s/he has played his/her initial meld.

4 ways to clear the joker are:

- (1) The player can replace the joker by each one of the tiles on his rack or by both.
- (2) The player splits the run and clears the joker.
- (3) The player adds the blue 5 and clears the joker.
- (4) The player splits the run. He moves the black 1 to the group of ones, he moves the black 2 to the group of twos and frees the joker.

Time Limit:

There is a time limit of 1 minute per player, per turn. Players who go over the time limit must draw a tile from the pool, ending their turns. Players who cannot complete a move within the 1 minute time limit must replace the tiles that were on the table to their previous positions, take back the tiles they played, and draw 3 tiles from the pool as a penalty. This ends the turn.

Winning:

When the last round ends, the player who has won the most games in all rounds combined is the winner. In the case of a tie, the player with the highest score is the winner.

Scoring:

After a player has cleared his/her rack and called "Rummikub!", the other players add up the value of the tiles they are holding on their racks as a negative figure and the winner of the game receives a positive score equal to the total of all the other players' points. As an aid to checking the figures, the winner's score should equal the total of the other players' scores in each game and at end of each round. **Note:** the penalty for having a joker on a rack is 30 points. In the rare case that all the tiles in the pool are used before any player goes "Rummikub!" and no player can play any more tiles, the player with the lowest value of tiles on his/her rack wins the round. Each player totals up the value of his/her tiles and subtracts it from the winner's total (this will result in a negative number for each player). They then reduce their scores by this amount. The total of these negative numbers is scored to the winner as a positive amount. After scoring the game, players place all the tiles back on the table and begin the next game by following the directions under Set Up. In addition to keeping track of points, players keep track of the number of games each player has won.

Sample score table:

	Player A	Player B	Player C	Player D
Game 1	+ 24	- 5	- 16	- 3
Game 2	- 6	- 11	+ 22	- 5
Game 3	- 32	- 13	- 2	+ 47
<hr/>				
Total Rounds	- 14	- 29	+ 4	+ 39

Strategy:

The beginning of a game of Rummikub® may seem slow, but as the table builds up, more plays are possible. In the early stages of the game it's a good idea to hold back some tiles so that other players open up the table and provide more opportunities for play. Sometimes it is useful to hold back the fourth tile of a group or run and play only three, so that on the next turn you can play a tile instead of drawing from the pool. Keeping a joker on your rack is also a good strategy; however, you risk being caught with it (earning a penalty of 30 points) when another player goes "Rummikub!"

Beispiel / Example A

Steine des Spielers
Tiles on rack



Kombinationen auf dem Tisch
Tiles on table



Beispiel / Example B



Beispiel / Example C



Beispiel / Example D



Beispiel / Example E

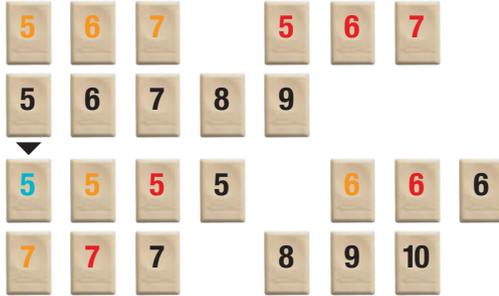


Beispiel / Example F

Steine des Spielers
Tiles on rack

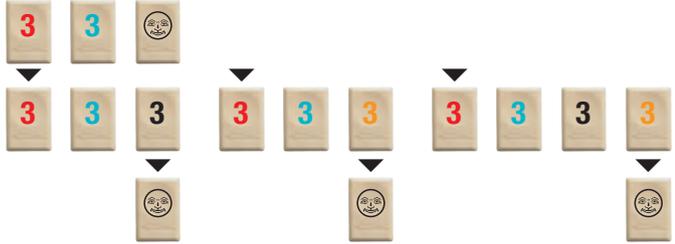


Kombinationen auf dem Tisch
Tiles on table



Beispiel / Example

1



Beispiel / Example

2



Beispiel / Example

3



Beispiel / Example

4



Rummikub® tutorial video on

Rummikub® Score Timer App:



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, 2024 Copyrights E.Hertzano. Rummikub Joker © 1950 O. Fidelman. Manufactured by: Lemada Light Industries Ltd., 27 Betzael st., Arad 8909355, Israel. Made in Israel.

(A) Achtung!
Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Adresse bitte aufbewahren. Ausstattungsänderungen vorbehalten.

(EN) "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.

Wiener Spielkartenfabrik
Ferd. Piatnik & Söhne,
Hütteldorfer Straße 229-231,
A-1140 Wien,
piatnik.com, info@piatnik.com



D-1997-0236-0031 010724