

1. Auf dem Tisch liegt eine Reihe aus: blauer **3**, roter **3** und einem **Joker**. Sie dürfen eine gelbe **3** einsetzen und sich den Joker nehmen.
2. Auf dem Tisch liegt eine rote Serie aus: **2, 3**, Joker, **5, 6**. Sie können jetzt eine rote **1** davor legen und eine rote **7** dahinter, so dass Sie die Serie in 2 Serien aus **1, 2, 3** und **5, 6, 7** teilen können. Der Joker ist nun frei und Sie können ihn wegnehmen.
3. Auf dem Tisch liegt eine blaue Serie aus: **6, 7** und einem Joker als blauer 8. Sie dürfen den Joker umtauschen und vor die 6 legen, so dass eine blaue **4** vor den Joker passt.
4. Auf dem Tisch liegt eine schwarze Serie aus **1, 2** und einem **Joker** und zwei Reihen aus: blaue, gelbe, rote **1, 1, 1** und blaue, gelbe, rote **2, 2, 2**. Sie können von der Serie die schwarze **1** wegnehmen und zur Reihe **1, 1, 1, 1** legen und die schwarze **2** zur Reihe **2, 2, 2, 2** dazulegen. Jetzt können Sie sich den Joker nehmen.

SPIELZEIT

Um das Spiel noch spannender zu machen, können Sie eine bestimmte Spielzeit festsetzen. Jeder Spieler hat 2 Minuten Zeit, um anzulegen oder zu manipulieren. Nach 2 Minuten müssen auf dem Tisch Reihen und/oder Serien von minimal 3 Steinen liegen. Wenn ein Spieler die 2 Minuten überschreitet, müssen die Steine, die nicht zu den Reihen bzw. Serien gehören, auf das Brett zurückgenommen werden. Außerdem muss dieser Spieler 3 Strafsteine abheben.

PUNKTEWERTUNG

Der Spieler, der zuerst alle Steine los ist, gewinnt das Spiel. Den Verlierern werden die Ziffernwerte ihrer nicht benutzten Steine als Strafpunkte angerechnet. (Jeder Stein wird mit dem darauf stehenden Ziffernwert berechnet; ein Joker auf dem Brett zählt 25 Punkte). Dem Gewinner wird die Gesamtzahl der Strafpunkte als Pluspunkte berechnet.

BEISPIEL Punktwertung:

	1. Spiel	2. Spiel	Total
Spieler A	24	-6	18
Spieler B	-5	-11	-16
Spieler C	-16	22	6
Spieler D	-3	-5	-8

Spieler A hat gewonnen.

Diese Spielregeln sind nur ein Leitfaden für das Spielvergnügen mit Rummikub®. Rummikub®-Liebhaber spielen verschiedene Varianten des Spiels. Aus diesem Grund gibt es auch ein umfassenderes Buch mit Spielregeln. Außer diesem Buch können Sie beim Lieferanten des Spiels auch einen Score-Block und eine Sanduhr beziehen. Sollten Sie Anmerkungen zu diesem Spiel haben oder Ideen in Bezug auf dessen Inhalt, Zusammenstellung, Spielweise oder Qualität, dann schreiben Sie uns bitte!

Rummikub 6 players; für 6 Spieler, enthält 52 extra Steinen, 2 extra Joker, 2 extra Aufstellbretchen

Für 5 oder 6 Spieler: alle 160 Steine verwenden und die Spielregeln sind gleich wie oben erwähnt.

Für 4 Spieler oder weniger gibt es die folgenden Möglichkeiten:

1) Entfernen sie einmahl die Steine 1 – 13 von jede von den 4 Farben, und 2 Joker (total 54 Steine entfernen).

Sie spielen jetzt die offizielle Version des Rummikub® Spiels.

2) Sie können auch alle 160 Steine im Spiel behalten, die Spieldauer wird länger.

3) Für eine kurze Spieldauer, können Sie auch nur die 52 extra Steine entfernen, aber die 2 extra Joker im Spiel behalten.

Rummikub® EL MÉTODO SABRA

* Rummikub 6 players, para 6 jugadores, véase más adelante.

El juego se juega con 106 fichas, incluyendo 2 comodines. Cada ficha (excepto los 2 comodines) tiene un número. Las fichas están enumeradas del 1 al 13 en cuatro colores diferentes: negro, rojo, azul y amarillo. Rummikub® se puede jugar con un mínimo de 2 y un máximo de 4 jugadores. El objetivo es ser el primer jugador en deshacerse de todas las fichas.

REGLAS DEL JUEGO

1. Todas las fichas se colocan boca abajo sobre la mesa, se mezclan bien y luego se forman aleatoriamente pilas de 7 fichas: esto es la pila. Los jugadores cogen sucesivamente una ficha y el que saque el número más alto empieza. A continuación, le toca al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj. Luego se vuelven a colocar las fichas en la pila.

2. A continuación, coge cada jugador 14 fichas y las coloca en el soporte, ordenándolas en lo posible por "escaleras" o "series".

ESCALERA: una escalera está compuesta al menos de **3 fichas del mismo color con números consecutivos**.

Por ejemplo: un 8, 9 y 10 rojo. Una escalera puede consistir en varias fichas (1-13). El 13 forma el fin de cada escalera. Después del 13 no se puede colocar un 1.

SERIE: una serie está compuesta al menos de **3 fichas con el mismo número, pero de diferentes colores**.

Por ejemplo: un 13 amarillo, rojo y azul. Una serie está compuesta como máximo de 4 colores porque cada color solo puede aparecer una vez en una serie.

3. Para empezar a jugar, un jugador debe colocar en la mesa uno o más conjuntos de fichas (de cualquier combinación) con un valor total de al menos 30 puntos.

Si un jugador no puede colocar una combinación inicial sobre la mesa, debe coger una ficha de la pila. Con esto termina su turno y continúa el siguiente jugador. El juego contiene 2 comodines que se utilizan en lugar de la ficha que falta en una serie o escalera. Un comodín que se utiliza en la combinación inicial tiene el valor de la ficha que representa. El jugador que haya colocado su primera combinación en la mesa, puede añadir inmediatamente o más tarde una o más fichas a cualquier serie o escalera para ampliarlas o para reorganizar las fichas que están sobre la mesa. El jugador también puede coger una serie o escalera completa del soporte y colocarla sobre la mesa.

Si un jugador no puede o no quiere deshacerse de una ficha, serie o escalera, debe coger una ficha de la pila y continuará el siguiente jugador.

ATENCIÓN:

Se forma un campo común de series y escaleras para todos los jugadores y no para cada jugador individual.

REORGANIZAR

Las series y escaleras pueden reorganizarse de la forma siguiente:

• **Añadir:** se añade una o varias fichas del soporte a una escalera o el cuarto color de una serie (por ejemplo: **3 + 4, 5, 6 y/o 8, 8, 8 + 8**. Véase fig. A).

• **Combinar:** en la mesa hay una escalera azul de **8, 9 y 10**. Tiene un **11** azul, un **8** negro y un **8** amarillo. Si añade el **11** azul a la escalera puede retirar el **8** azul y colocar sobre la mesa una serie de **8 - 8 - 8**. Véase fig. B

• **Dividir:** en la mesa hay una escalera roja de **4, 5, 6, 7 y 8**. Tiene un **6** rojo en el soporte. Ahora puede dividir la escalera y formar dos escaleras rojas de **4, 5, 6** y de **6, 7, 8**. Véase fig. C.

Ejemplo:

Sobre la mesa hay las siguientes escaleras:

5, 6, 7	amarillo
5, 6, 7	rojo
5, 6, 7, 8, 9	negro

Tiene en el soporte un **10** negro y un **5** azul. Puede deshacer las escaleras anteriores y formar tres series nuevas (**5, 5, 5**), (**6, 6, 6**) (**7, 7, 7**) y añadir un **5** azul para ampliar una serie (**5, 5, 5, 5**). Además, puede añadir el **10** negro al **8 y 9** negro. Véase fig. D.

COMODÍN

El comodín puede sustituir cada número y cada color, también en la combinación inicial. El comodín puede ser sustituido durante el juego por todos los jugadores por la ficha con el valor y el color correspondiente. El comodín sustituido debe utilizarse en el mismo turno de juego y no puede colocarse en el soporte para futuras jugadas. Cada vez que es sustituido, el comodín adopta un nuevo valor y color.

Otras formas para liberar el comodín son, por ejemplo:

1. Sobre la mesa hay una serie de: un **3** azul, un **3** rojo y un **comodín**. Puede colocar un **3** amarillo y coger el comodín.
2. Sobre la mesa hay una escalera roja de: **2, 3**, comodín, **5, 6**. Puede colocar un **1** rojo delante y un **7** rojo detrás para dividir la escalera en **2** escaleras de **1, 2, 3**, y **5, 6, 7**. Ahora, el comodín está libre para cogerlo.
3. Sobre la mesa hay una escalera azul de: **6, 7** y un comodín representando un 8 azul. Puede desplazar el comodín y colocarlo delante del 6, para que pueda colocar un **4** azul delante del comodín.
4. Sobre la mesa hay una escalera negra de **1, 2** y un **comodín** y 2 series de: **1, 1, 1** azul, amarillo y rojo y **2, 2, 2** azul, amarillo y rojo. De la escalera puede retirar el **1** negro y añadirlo a la serie de unos **1, 1, 1, 1**, y añadir el 2 negro a la serie de doses **2, 2, 2**. Ahora puede coger el comodín.

LÍMITE DE TIEMPO

Para hacer el juego todavía más apasionante puede jugar con un límite de tiempo. Cada jugador tiene 2 minutos para colocar y reorganizar las fichas. Después de 2 minutos deben haber sobre la mesa series y/o escaleras de al menos 3 fichas. Si un jugador excede los 2 minutos, debe retirar las fichas que no forman parte de series y/o escaleras y volverlas a colocar en su soporte. Además, tiene que coger 3 fichas de penalización.

PUNTUACIÓN

El primer jugador que se ha deshecho de todas las fichas gana el juego. Los perdedores deben sumar los puntos de las fichas que les queden en sus soportes y se los anotan en negativo. (De cada ficha se toma el valor indicado y un comodín en el soporte tiene un valor de 25 puntos). El ganador obtiene la suma de los puntos de penalización como puntos positivos.

Ejemplo de puntuación:

	1er juego	2o juego	Total
Jugador A	24	-6	18
Jugador B	-5	-11	-16
Jugador C	-16	22	6
Jugador D	-3	-5	-8

Jugador A ha ganado.

Rummikub 6 players; para 6 jugadores, contiene 52 fichas extra, 2 comodines extra, 2 soportes extra.

Para 5 o 6 jugadores: Utilizar todas las 160 fichas y las reglas del juego son iguales a las descritas arriba.

Para 4 personas o menos hay las siguientes posibilidades:

1) Retire las fichas 1 - 13 de cada conjunto de los 4 colores, más 2 comodines (en total se retiran 54 fichas).

En tal caso jugará la versión oficial del juego Rummikub®.

2) Puede dejar todas las 160 fichas en el juego, por lo que durará más tiempo.

3) Para adelantar el juego puede retirar solo las 52 fichas arriba indicadas y dejar los 2 comodines extra en el juego.

Rummikub® O MÉTODO SABRA

* Rummikub 6 players, para 6 jogadores, ver na parte final.

O jogo é jogado com 106 pedras, inclusive 2 jokers. Cada pedra (exceto os 2 jokers) tem um número. As pedras estão enumeradas de 1 a 13 e têm 4 cores diferentes: preto, vermelho, azul e amarelo. O Rummikub® pode ser jogado com um número mínimo de 2 e máximo de 4 jogadores. O objetivo para todos os jogadores é de se livrarem o mais depressa possível das suas pedras.

REGRAS DO JOGO

1. Coloque todas as pedras viradas para baixo na mesa, misture as pedras e faça pequenos montes aleatórios de 7 pedras. Estes formam o pote. Cada jogador pega uma pedra na sua vez, aquele que tiver a pedra com o número mais alto é o primeiro a começar o jogo. A vez dos outros jogadores é determinada na direção para a direita. Coloque as pedras retiradas de novo no pote.

2. A seguir, todos os jogadores tiram 14 pedras e colocam-nas no seu suporte de pedras, preferencialmente ordenadas em "séries" ou "linhas" **SÉRIE** uma série é composta por um mínimo de **3 pedras da mesma cor com números sequenciais**. Por exemplo um 8, 9 e 10 vermelho. Uma série pode ser composta por um variado número de pedras (do número 1 a 13). O número 13 é a última pedra de cada série. Não é possível colocar a pedra 1 ao lado da pedra 13. **LINHA: uma linha** é composta por um mínimo de **3 pedras com o mesmo número, mas de cores diferentes**. Por exemplo um 13 amarelo, vermelho e azul. Uma linha é composta por um máximo de 4 cores, já que cada cor só pode ser usada uma única vez na mesma linha.

3. Para começar o jogo, o jogador tem que colocar uma ou mais séries e/ou uma ou mais linhas (de qualquer combinação) na mesa, tendo as mesmas um valor total mínimo de 30 pontos. O jogador que não conseguir colocar uma série inicial na mesa é obrigado a tirar uma pedra do pote. Com esta ação a sua vez é concluída e é cedida a vez ao próximo jogador. O jogo contém 2 jokers que podem substituir qualquer pedra que falta para fechar uma série ou linha. O joker usado na série inicial terá o valor de pontos da pedra que o mesmo substitui. Depois de um jogador ter colocado uma série inicial na mesa, o jogador poderá, na mesma vez ou nas próximas vezes, colocar uma ou mais pedras para aumentar a série ou linha na mesa, ou reorganizar as pedras na mesa. O jogador também pode tirar uma série ou linha completa do seu suporte de pedras e colocá-la na mesa. Quando um jogador não conseguir ou quiser colocar uma série ou linha na mesa, então tem que tirar uma pedra do pote e a vez passa para o próximo jogador.

ATENÇÃO:

Na mesa é formado um campo comum de séries e linhas, portanto, para uso de todos e não para uso individual.

REORGANIZAR

As séries e linhas podem ser reorganizadas das formas seguintes:

• **Adicionar:** uma ou mais pedras são retiradas do suporte de pedras e adicionadas a séries na mesa ou é adicionada a pedra da quarta cor a uma linha (por exemplo: **3 + 4, 5, 6** e/ou **8, 8, 8 + 8**. Ver fig. A).

• **Combinar:** Na mesa encontra-se uma série azul das pedras **8, 9 e 10**. Você tem um **11** azul, um **8** preto e um **8** amarelo Ao colocar o **11** azul na série poderá tirar o **8** azul e colocar a linha de **8 - 8 - 8** na mesa. Ver fig. B

• **Separar:** Na mesa está uma série vermelha composta pelas pedras **4, 5, 6, 7 e 8**. No seu suporte de pedras você tem o **6** vermelho. Você poderá separar a série formando duas séries, uma composta pelas pedras **4, 5, 6** e a outra composta pelas pedras **6, 7, 8**. Ver fig. C.

Exemplo:

As séries seguintes estão na mesa:

5, 6, 7	amarelo
5, 6, 7	vermelho
5, 6, 7, 8, 9	preto

No seu suporte de pedras você tem o **10** preto e um **5** azul. Você poderá separar as séries acima referidas e formar três séries novas (**5, 5, 5**), (**6, 6, 6**) (**7, 7, 7**) e usar o **5** azul para ampliar a linha (**5, 5, 5, 5**). Agora, poderá juntar o **10** preto ao **8 e 9** preto. Ver fig. D.

JOKER

O joker substitui qualquer número e qualquer cor, também na série inicial. Durante o jogo, todos os jogadores podem substituir o joker na mesa pela pedra com o número e cor representados. O joker obtido tem que ser usado na mesa na mesma vez e o jogador não pode colocar o joker no seu suporte de pedras. Deste modo, o joker vai representar novamente uma pedra com o número e a cor desejados.



Otras maneiras para obter um joker são:

1. Na mesa está uma linha composta pelas pedras: um **3** azul, um **3** vermelho e um **joker**. Ao colocar um **3** amarelo na mesa poderá tirar o joker da linha.
2. Na mesa está uma série vermelha composta pelas pedras: **2, 3**, joker, **5, 6**. Ao colocar um **1** vermelho na frente e um **7** vermelho atrás, você forma 2 séries com as pedras **1, 2, 3** e **5, 6, 7**. Agora, o joker está livre e poderá usá-lo.
3. Na mesa está uma série azul composta pelas pedras: **6, 7** e um joker representando o 8 azul. Você poderá deslocar o joker, colocando-o à frente do 6, e colocar um **4** azul à frente do joker.
4. Na mesa está uma série preta com as pedras **1, 2** e um **joker** e 2 linhas compostas pelas pedras: **1** azul, **1** amarelo, **1** vermelho e **2** azul, **2** amarelo, **2** vermelho. Você poderá tirar o **1** preto e formar a linha **1, 1, 1, 1** e tirar o **2** preto e formar a linha **2, 2, 2, 2**. Agora, o joker está livre.

LIMITE DE TEMPO

Para tomar o jogo ainda mais cativante poderá implementar um limite de tempo. Deste modo, cada jogador terá 2 minutos para colocar e reorganizar as pedras. Decorridos os 2 minutos, é obrigatório que haja linhas e/ou séries compostas por um mínimo de 3 pedras. Se um jogador exceder o limite de tempo de 2 minutos, o mesmo terá que colocar no seu suporte de pedras todas as pedras na mesa que não forma linhas e/ou séries. Além disso, terá que tirar mais 3 pedras do pote como castigo.

PONTUAÇÃO

O jogador que for o primeiro a colocar todas as suas pedras na mesa é o vencedor. Os perdedores acumulam o valor das pedras não utilizadas como pontos negativos. (cada pedra é calculada pelo número indicado na mesma e o joker no suporte de pedras conta por 25 pontos negativos). O vencedor recebe o total dos pontos negativos como pontuação positiva.

Exemplo da contagem de pontos:	Jogo 1	Jogo 2	Total
Jogador A	24	-6	18
Jogador B	-5	-11	-16
Jogador C	-16	22	6
Jogador D	-3	-5	-8

O jogador A é o vencedor.

Rummikub 6 players; para 6 jogadores, contém 52 pedras adicionais, 2 jokers adicionais, 2 suportes de pedras adicionais.

Para 5 a 6 jogadores: Usar todas as 160 pedras e as regras do jogo conforme anteriormente descritas.

Para 4 ou menos jogadores há as seguintes possibilidades:

1) Retire as pedras 1 a 13 em cada uma das 4 cores e 2 jokers (retire um total de 54 pedras).

Assim, poderá jogar a versão oficial do jogo Rummikub®.

2) Poderá deixar todas as 160 pedras no jogo, no entanto, o jogo levará mais tempo a concluir.

3) Para tomar o jogo mais rápido também pode retirar as 52 pedras acima referidas, mas deixar os 2 jokers adicionais no jogo.

©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, 2011 Copyrights E. Hertzano. Rummikub Joker © 1950 O. Fidelman. Manufactured by: Lemada light Industries LTD. 27 Betzael st. Arad 8909355, Israel. Made in Israel.

www.rummikub.com | www.goliathgames.com

© 2024 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands.

Waarschuwing.
 Attention.
 Achtung.
 Advertencia.
 Atenção.

Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.
 Petits éléments. Danger d'étoffement.
 Kleine Teile. Erstickungsgefahr.
 Partes pequeñas. Peligro de atragantamiento.
 Pequenas partes. Risco de asfixia.



350400

D-1600-12236-0091_170424

350400-14-V38-2407



Spelregels
 Règle de jeu
 Spielanleitung
 Instrucciones
 Instruções

350400



Afbeelding / Figure / Abbildung / Figura / Figura A

Stenen op het plankje
Pièces sur la planchette
Steine auf das Brett
Fichas en el soporte
Peças no suporte



Stenen op tafel
Pièces sur la table
Steine auf den Tisch
Fichas en la mesa
Peças em cima da mesa



Afbeelding / Figure / Abbildung / Figura / Figura B



Afbeelding / Figure / Abbildung / Figura / Figura C



Afbeelding / Figure / Abbildung / Figura / Figura D



Rummikub® A LA FAÇON "SABRA"



* Rummikub 6 players, pour 6 joueurs, voir au bas

Le jeu se joue avec 106 tuiles, 2 jokers compris. Chaque tuile (à l'exception des 2 jokers) porte un chiffre. Ces chiffres vont de 1 à 13 en quatre couleurs différentes : noir, rouge, bleu et jaune. Rummikub® peut se jouer avec un minimum de 2 joueurs et 4 au maximum. L'objectif est que les joueurs se défassent le plus vite possible de toutes leurs tuiles.

REGLES DU JEU

- Toutes les tuiles sont placées à l'envers sur la table, mélangées et empilées en piles de 7 tuiles, pour constituer la pioche. Les joueurs prennent à tour de rôle une tuile et celui qui a tiré le chiffre le plus haut peut commencer. Chaque joueur remet la tuile tirée dans la pioche.
- Ensuite, tous les joueurs prennent 14 tuiles et les déposent sur leur chevalet en les rangeant autant que possible en "suites" ou en "séries".

SUITE: une suite est composée d'au moins 3 tuiles de la même couleur avec des chiffres successifs.

Par exemple : rouge, 8, 9 et 10. Une série peut être composée de tuiles allant de 1 à 13. Le 13 est la tuile qui clôture une suite. Après le 13 on ne peut pas placer de 1.

SÉRIE : une série est composée d'un minimum de 3 tuiles du même chiffre, mais de couleurs différentes. Par exemple le chiffre 13 en jaune, rouge et bleu. Une série peut être composée au maximum de 4 tuiles parce qu'une couleur ne peut se retrouver qu'une seule fois dans la même série.

3. Pour démarrer le jeu, un joueur doit déposer sur la table une ou plusieurs série(s) et/ou suite(s) (quelle que soit la combinaison), représentant ensemble un total de 30 points minimum.

Si un joueur ne peut pas déposer une combinaison de démarrage du jeu, il doit prendre une tuile dans la pioche. Il passe son tour et c'est au tour du joueur suivant de jouer. Le jeu compte 2 jokers qui peuvent être utilisés à la place de la tuile manquante pour constituer une série ou une suite. Le joker utilisé dans une combinaison de démarrage du jeu a la valeur de la tuile qu'il remplace. Lorsqu'un joueur a déposé une série/suite de démarrage sur la table, il peut directement ou plus tard ajouter une ou plusieurs tuiles à la série/suite de démarrage pour la compléter ou pour la/les réorganiser. Le joueur peut aussi prendre une série ou suite complète de son chevalet et la déposer sur la table.

Si un joueur ne peut ou ne veut pas poser une tuile, poser ou compléter une série ou une suite, il doit alors prendre une tuile dans la pioche et passe ainsi son tour, c'est donc au tour du joueur suivant.

ATTENTION :

En jouant, vous créez un champ commun de séries et suites, il ne faut donc pas déposer les tuiles séparément pour chaque joueur.

MANIPULER

Les séries et suites peuvent être manipulées comme suit :

- Construire :** une ou plusieurs tuile(s) est/sont retirée(s) du chevalet et ajoutée(s) à une suite ou la quatrième couleur est ajoutée à une série (par exemple : 3 + 4, 5, 6 et/ou 8, 8, 8 + 8. Fig. A)

- Combiner :** sur la table il y a une suite bleue de 8, 9 et 10. Vous possédez un 11 bleu, un 8 noir et un 8 jaune. En ajoutant le 11 bleu à la suite, vous pouvez enlever le 8 bleu et déposer sur la table une série de 8 - 8 - 8 (Fig.B).

- Diviser :** il y a sur la table une suite rouge de 4, 5, 6, 7 et 8. Vous avez un 6 rouge sur votre chevalet. Vous pouvez maintenant diviser la suite et constituer deux suites rouges, la première 4, 5, 6 et la deuxième 6, 7, 8 (Fig.C).

Exemple :

Sur la table il y a les suites suivantes :

5, 6, 7 jaune
5, 6, 7 rouge
5, 6, 7, 8, 9 noir

Sur le chevalet vous avez un 10 noir et un 5 bleu. Vous pouvez défaire les suites ci-dessus et composer trois nouvelles séries (5, 5, 5), (6, 6, 6) (7, 7, 7) et ajouter un 5 bleu pour faire une plus grande série (5, 5, 5, 5). Vous pouvez ajouter le 10 noir après les tuiles noires 8 et 9 (Fig.D).

JOKER

Le joker prend toutes les valeurs chiffrées et la couleur, au cours du jeu et lors de la combinaison de démarrage. Pendant le jeu, le joker peut être échangé par tous les joueurs pour la valeur et la couleur correspondant à la série ou la suite. Le joker échangé doit immédiatement être rejoué et ne peut donc être remplacé sur le chevalet. Ce joker prend à nouveau la couleur et le chiffre correspondant à la série/suite à poser. D'autres façons de libérer un joker sont par exemple :

- Sur la table il y a une série de : 3 bleu, 3 rouge et un joker. Vous pouvez déposer un 3 jaune et prendre le joker.
- Sur la table il y a une suite rouge de : 2, 3, joker, 5, 6. Vous pouvez déposer un 1 rouge à l'avant de la suite et un 7 à l'arrière afin de pouvoir diviser la suite en : 1, 2, 3, et 5, 6, 7. Maintenant le joker est libéré et vous pouvez le prendre.
- Sur la table il y a une suite bleue de : 6, 7 et un joker représentant le 8 bleu. Vous pouvez déplacer le joker et le placer devant le 6, afin de pouvoir placer un 4 bleu devant le joker.
- Sur la table il y a une suite noire de 1, 2 et un joker et 2 séries de : 1, 1, 1 bleu jaune et rouge, 2, 2, 2 bleu, jaune et rouge. Vous pouvez prendre le 1 de la suite noire et l'ajouter à la série de 1 (1, 1, 1, 1) et ajouter le 2 noir à la série de 2 (2, 2, 2, 2). Vous pouvez maintenant prendre le joker.

LIMITE DE TEMPS

Pour rendre le jeu plus passionnant, vous pouvez jouer en décidant d'une limite de temps. Chaque joueur a droit à 2 minutes pour déposer ses tuiles et manipuler. Au bout de 2 minutes, il doit avoir déposé ou manipulé des séries ou suites d'au moins 3 tuiles. Si un joueur dépasse la limite de temps impartie, il doit reprendre les tuiles qui ne font pas partie de séries ou de suites et les remettre sur son chevalet. Il doit en outre prendre 3 tuiles dans la pioche.

DÉCOMPTÉ DES POINTS

Le joueur qui a déposé en premier toutes ses tuiles, gagne le jeu. On comptabilise les points des tuiles restantes sur le chevalet de chaque joueur. (Chaque tuile est comptée en fonction du chiffre inscrit sur la tuile et un joker resté sur un chevalet vaut 30 points). Le total des points des perdants est compté comme bonus sur le décompte du gagnant.

Exemple de décompte des points :

	1 ^{er} jeu	2 ^{ème} jeu	Total
Joueur A	24	-6	18
Joueur B	-5	-11	-16
Joueur C	-16	22	6
Joueur D	-3	-5	-8

Le joueur A a gagné.

Ces règles du jeu ne constituent qu'un guide pour des heures de plaisir à jouer avec Rummikub®. Les fans de Rummikub® jouent quantités de variantes du jeu, c'est pour cela qu'il y a un livre de règles du jeu détaillé. Outre ce livre de règles du jeu, vous pouvez vous procurer un bloc de score et un sablier chez votre fournisseur. Si vous avez des observations, remarques ou des suggestions, concernant le contenu, la composition, la façon de jouer ou la qualité du jeu, n'hésitez pas à nous écrire!

Rummikub 6 players : pour 6 joueurs, contenu 52 tuiles supplémentaires, 2 jokers supplémentaires, 2 chevalets supplémentaires.

Pour 5 ou 6 joueurs : utilisez les 160 tuiles et les règles sont les mêmes que ci-dessus.

Pour 4 joueurs ou moins, vous avez les possibilités suivantes :

- Retirez 1 jeu complet de tuiles allant de 1 à 13 de chaque couleur, et 2 jokers (au total 54 tuiles retirées) Vous jouez à la version officielle du Rummikub®.
- Vous pouvez aussi laisser les 160 tuiles, le jeu sera plus long.
- Pour une jeu rapide, vous pouvez retirer les 52 tuiles supplémentaires, mais laisser les 2 jokers supplémentaires.

Rummikub® DE "SABRA" MANIER



* Rummikub 6 players, voor 6 spelers, zie onderaan.

Het spel wordt gespeeld met 106 stenen, inclusief 2 jokers. Elke steen (m.u.v. de 2 jokers) is voorzien van een cijfer. Deze cijfers lopen van 1 tot en met 13 in 4 verschillende kleuren: zwart, rood, blauw en geel. Rummikub® kan worden gespeeld met minimaal 2 en maximaal 4 spelers. Het is de bedoeling dat de spelers zo snel mogelijk al hun stenen kwijtraken.

SPELREGELS

- Alle stenen worden omgekeerd op tafel gelegd, door elkaar geschud en willekeurig neergelegd in stapeltjes van 7; dit is de pot. De spelers pakken om de beurt één steen en degene die het hoogste cijfer heeft, mag beginnen. De andere spelers zijn hierna een voor een met de klok mee aan de beurt. Leg de gepakte stenen terug in de pot.
- Alle spelers nemen vervolgens 14 stenen en zetten die op hun plankje, zoveel mogelijk gerangschikt in "series" of "rijtjes"
SERIE: een serie bestaat uit minimaal 3 stenen van dezelfde kleur met opeenvolgende cijfers. Bijvoorbeeld een rode 8, 9 en 10. Een serie kan uit een gevarieerd aantal stenen bestaan (van nummer 1 tot 13). De 13 vormt de afsluiting van iedere serie. Na 13 mag geen 1 aangelegd worden.
RIJTJE: een rijtje bestaat uit minimaal 3 stenen met dezelfde cijferwaarde, maar in verschillende kleuren. Bijvoorbeeld de gele, rode en blauwe 13. Een rijtje kan uit maximaal 4 kleuren bestaan omdat elke kleur slechts eenmaal in hetzelfde rijtje mag voorkomen.
- Om aan het spel te beginnen moet een speler één of meer series en/of één of meer rijtjes (van welke combinatie dan ook) op tafel leggen met een totale puntenwaarde van ten minste 30 punten. Een speler die geen beginserie op tafel kan leggen moet een steen uit de pot pakken. Daarmee is zijn/haar beurt voorbij en de volgende speler is aan de beurt. Het spel bevat 2 jokers die kunnen worden gebruikt in plaats van een steen die in een serie of een rijtje ontbreekt. Een joker die in de beginserie wordt gebruikt heeft de puntenwaarde van de steen waarvoor hij in de plaats komt. Als een speler eenmaal een beginserie op tafel heeft gelegd, dan kan deze speler direct of later één of meer stenen aanleggen bij elke serie of rij die al op tafel ligt om deze groter te maken of om te herschikken. De speler kan ook een complete serie of rij van het plankje nemen en op tafel leggen. Kan of wil een speler geen steen, serie of rijtje kwijt, dan moet hij/zij een steen uit de pot nemen waarna de volgende speler aan de beurt is.

LET OP:

Er ontstaat een gemeenschappelijk veld van series en rijtjes, dus niet voor elke speler apart.

HERSCHIKKEN

Series en rijtjes kunnen als volgt herschikt worden:

- Aanleggen:** er wordt/worden één of meer stenen van het plankje aan een serie toegevoegd, of de vierde kleur aan een rijtje (bijvoorbeeld: 3 + 4, 5, 6 en/of 8, 8, 8 + 8. Zie afb. A).

- Combineren:** op tafel ligt een blauwe serie van 8, 9 en 10. U heeft een blauwe 11, een zwarte 8 en een gele 8. Door het toevoegen van de blauwe 11 aan de serie kunt u de blauwe 8 wegnemen en een rijtje van 8 - 8 - 8 op tafel leggen. Zie afb. B.

- Spplitsen:** er ligt een rode serie van 4, 5, 6, 7 en 8 op tafel. U heeft een rode 6 op uw plankje. U mag nu de serie splitsen en twee rode series vormen van 4, 5, 6 en een serie van 6, 7, 8. Zie afb. C.

Voorbeeld:

De volgende series liggen op tafel:

5, 6, 7 geel
5, 6, 7 rood
5, 6, 7, 8, 9 zwart

U heeft op uw plankje een zwarte 10 en een blauwe 5. U mag de bovengenoemde series uit elkaar halen en drie nieuwe rijtjes vormen (5, 5, 5), (6, 6, 6) (7, 7, 7) en een blauwe 5 inzetten om een groter rijtje te vormen (5, 5, 5, 5). De zwarte 10 kunt u aanleggen bij de zwarte 8 en 9. Zie afb. D.

JOKER

De joker neemt iedere cijferwaarde en elke kleur aan, ook in de beginserie. De joker kan gedurende het spel door iedere speler verwisseld worden voor de desbetreffende waarde en kleur. De ingewisselde joker moet direct weer in het spel ingezet worden en mag dus niet teruggenomen worden op het plankje. Deze joker neemt dan opnieuw elke gewenste cijferwaarde en kleur aan. Andere manieren om de joker vrij te krijgen zijn bijvoorbeeld:

- Op tafel ligt een rij van: blauwe 3, rode 3 en een joker. U mag een gele 3 inzetten en de joker pakken.
- Op tafel ligt een rode serie van: 2, 3, joker, 5, 6. U mag er een rode 1 vóór leggen en een rode 7 erachter zodat u de serie kunt splitsen in 2 series van 1, 2, 3, en 5, 6, 7. Nu is de joker vrij en kunt u hem pakken.
- Op tafel ligt een blauwe serie van: 6, 7 en een joker als blauwe 8. U mag de joker verplaatsen en vóór de 6 leggen, zodat er een blauwe 4 voor de joker kan.
- Op tafel liggen een zwarte serie van 1, 2 en een joker en 2 rijtjes van: blauwe, gele, rode 1, 1, 1 en blauwe, gele en rode 2, 2, 2. U kunt van de serie de zwarte 1 wegpakken en aan het rijtje enen leggen 1, 1, 1, en de zwarte 2 bij de tweeën 2, 2, 2. U kunt nu de joker pakken.

TIJDSLIMIET

Om het spel nog spannender te maken kunt u spelen met een tijdslimiet. Iedere speler heeft 2 minuten de tijd om aan te leggen en te herschikken. Na 2 minuten moeten er op de tafel wel rijtjes en/of series van minimaal 3 stenen liggen. Als een speler de 2 minuten overschrijdt, dan moeten de stenen die geen deel uitmaken van rijtjes en/of series teruggenomen worden op het plankje. Bovendien moet deze speler 3 strafstenen pakken.

PUNTELLING

De speler die het eerst al zijn/haar stenen kwijt is, wint het spel. De verliezers krijgen de cijferwaarde van hun niet-gebruikte stenen als strafpunten berekend. (Iedere steen wordt berekend met de cijferwaarde die erop staat en een joker op het plankje telt voor 25 punten). De winnaar krijgt het totaal van de strafpunten als pluspunten berekend.

Voorbeeld puntentelling:

	1 ^e spel	2e spel	Totaal
Speler A	24	-6	18
Speler B	-5	-11	-16
Speler C	-16	22	6
Speler D	-3	-5	-8

Speler A heeft gewonnen.

Deze spelregels vormen slechts een handleiding voor uw speelplezier met Rummikub®. Er worden door Rummikub®-fans verschillende varianten van het spel gespeeld en daarom bestaat er ook een uitgebreider spelregelboek. Behalve dit Rummikub® spelregelboek zijn er een scorebloc en een zandloper verkrijgbaar bij uw spellenleverancier. Mocht u op- of aanmerkingen hebben of heeft u ideeën met betrekking tot inhoud, samenstelling, spelwijze of kwaliteit van het spel, schrijf ons dan gerust!

Rummikub 6 players; voor 6 spelers, bevat 52 extra stenen, 2 extra jokers, 2 extra opzetplankjes.

Voor 5 of 6 spelers: gebruik alle 160 stenen en de spelregels zoals hierboven beschreven.

Voor 2 tot en met 4 spelers zijn er de volgende mogelijkheden:

- Verwijder de stenen 1 t/m 13 in elk van de 4 kleuren, plus 2 jokers (in totaal worden 54 stenen verwijderd). U speelt dan de officiële versie van het Rummikub® spel.
- U kunt ook alle 160 stenen in het spel laten, waardoor de speelduur langer zal worden.
- Voor een vlot spelverloop kunt u ook alleen de boven genoemde 52 extra stenen verwijderen en de 2 extra jokers in het spel laten.

Rummikub® DIE "SABRA" METHODE



* Rummikub 6 players, für 6 Spieler, siehe unten.

Das Spiel wird mit 106 Steinen gespielt, einschließlich 2 Joker. Jeder Stein (mit Ausnahme der beiden Joker) ist mit einer Ziffer versehen. Die Ziffern gehen von 1 bis 13 und sind in 4 verschiedenen Farben ausgeführt: Schwarz, Rot, Blau und Gelb. Man kann Rummikub® mit minimal 2 und maximal 4 Spielern spielen. Ziel des einzelnen Spielers ist, seine Steine so schnell wie möglich los zu werden.

SPIELREGELN

- Alle Steine umgekehrt auf den Tisch legen, durcheinander schieben und willkürlich je 7 aufeinander legen: das ist der Pot. Die Spieler nehmen hintereinander einen Stein vom Pot und wer die höchste Ziffer hat, darf beginnen. Nach ihm kommen, im Uhrzeigersinn, die anderen Spieler an die Reihe. Alle legen die gezogenen Steine wieder zurück in den Pot.
- Alle Spieler nehmen jetzt 14 Steine und stellen sie auf ihr Brett. Dabei ordnen sie sie möglichst in "Serien" oder "Reihen" an.
SERIE: eine Serie besteht aus mindestens 3 Steinen derselben Farbe mit aufeinander folgenden Ziffern. Zum Beispiel: eine rote 8, 9 und 10. Eine Serie kann aus einer Anzahl Steine bestehen (1-13). Die 13 bildet den Abschluss jeder Serie. Nach der 13 darf keine 1 dazugelegt werden.
REIHE: eine Reihe besteht aus mindestens 3 Steinen mit den gleichen Ziffern, die aber verschiedene Farben haben. Zum Beispiel eine gelbe, eine rote und eine blaue 13. Eine Reihe kann höchstens aus 4 Farben bestehen, da jede Farbe nur einmal in derselben Reihe vorkommen darf.
- Um am Spiel teilnehmen zu dürfen, muss ein Spieler eine oder mehrere Serien bzw. eine oder mehrere Reihen (gleichviel, in welcher Kombination) auf den Tisch legen. Die Steine müssen zusammen mindestens 30 Punkte wert sein. Ein Spieler, der keine Beginnserie auflegen kann, muss noch einen Stein aus dem Pot nehmen. Damit ist seine Runde vorbei und der nächste Spieler ist dran. Das Spiel enthält 2 Joker, die man anstelle eines Steins, der einem in einer Serie oder eine Reihe fehlt, verwenden kann. Ein Joker, der in der Beginnserie verwendet wird, hat den Punktwert des Steins, an dessen Stelle er aufgelegt wird. Wenn ein Spieler einmal eine Beginnserie auf den Tisch gelegt hat, kann er sofort oder auch später zu jeder Serie oder Reihe, die schon auf dem Tisch liegt, einen oder mehrere Steine dazulegen, um die Serie oder Reihe zu vergrößern oder zu manipulieren. Der Spieler kann auch eine komplette Serie oder Reihe von seinem Brett nehmen und auflegen. Wenn ein Spieler keinen Stein, keine Reihe oder Serie auflegen kann, muss er einen Stein aus dem Pot nehmen, wonach der nächste Spieler an die Reihe kommt.

BITTE BEACHTEN:

Während des Spiels entsteht ein *gemeinsames* Feld aus Serien und Reihen. Die Spieler haben keine eigenen Serien und Reihen.

MANIPULIEREN

Man kann die Serien und Reihen folgendermaßen manipulieren:

- Anlegen:** ein oder mehrere Steine werden vom Brett an eine Serie hinzugefügt oder eine Reihe bekommt noch eine vierte Farbe dazu (zum Beispiel: 3 + 4, 5, 6 bzw. 8, 8, 8 + 8, Abb. A).

- Kombinieren:** am Tisch liegt eine blaue Serie aus 8, 9 und 10. Sie haben eine blaue 11, eine schwarze 8 und eine gelbe 8. Wenn Sie die blaue 11 zur Serie dazu legen können Sie die blaue 8 wegnemen und eine Reihe aus 8 - 8 - 8 auflegen (Abb. B).

- Teilen:** auf dem Tisch liegt eine rote Serie aus 4, 5, 6, 7 und 8. Sie haben eine rote 6 auf Ihrem Brett. Sie dürfen jetzt die Serie teilen und zwei rote Serien bilden: 4, 5, 6 und 6, 7, 8 (Abb. C).

BEISPIEL:

Folgende Serien liegen auf dem Tisch:

5, 6, 7 Gelb
5, 6, 7 Rot
5, 6, 7, 8, 9 Schwarz

Sie haben auf Ihrem Brett eine schwarze 10 und eine blaue 5. Sie dürfen die oben genannten Serien auseinander nehmen und drei neue Reihen bilden (5, 5, 5), (6, 6, 6) (7, 7, 7) und eine blaue 5 einsetzen, um eine längere Reihe zu bilden (5, 5, 5, 5). Die schwarze 10 können Sie bei der schwarzen 8 und 9 anlegen, (Abb. D).

JOKER

Der Joker nimmt jeden Zifferwert und jede Farbe an, auch in der Beginnserie. Er darf während des Spiels von jedem Spieler gegen den betreffenden Wert und die richtige Farbe ausgetauscht werden. Der so gewonnene Joker muss sofort wieder im Spiel eingesetzt werden; man darf ihn also nicht auf das eigene Brett stellen. Dieser Joker nimmt dann erneut jeden gewünschten Wert und jede gewünschte Farbe an. Es gibt auch andere Methoden, um einen Joker zu bekommen. Zum Beispiel: