

La somme des points négatifs des perdants est marquée comme points positifs pour joueur A, le gagnant.

Original Rummikub®

Spielanleitung

Das Spiel wird mit 106 Spielsteinen gespielt. Darin enthalten sind 2 Joker. Die Spielsteine sind von 1 - 13 in 4 verschiedenen Farben numeriert: schwarz, rot, blau und gelb. Rummikub kann von zwei, drei oder vier Spielern gespielt werden. Das Ziel des Spiels ist es, der erste zu sein, der alle seine Spielsteine ausgelegt hat.

1) Die Spielsteine werden mit den Zahlen nach unten auf den Tisch gelegt und vermischt. Jeder Spieler zieht nun einen Spielstein, und der Spieler mit der höchsten Zahl beginnt das Spiel. Die anderen Spieler folgen gegen den Uhrzeigersinn.

2) Alle vermischten Spielsteine werden nun in Stapeln zu je 7 - der letzte Stapel zu 8 - auf dem Tisch plaziert. Jeder Spieler nimmt sich nun 2 Stapel (insges. 14 Spielsteine) und arrangiert sie auf seinem Spielbrett in Serien. Diese Serien können entweder Reihen von mindestens 3 Steinen sein, die in richtiger Reihenfolge und Farbe zusammenpassen, oder Gruppen, die Steine von gleichem Wert enthalten aber verschiedene Farben tragen.

Beginn des Spieles

Jeder Spieler, der mindestens 30 Punkte auslegen kann, legt, wenn er an der Reihe ist, seine Gruppen oder Reihen mit den Zahlen nach oben auf den Tisch. Diese 30 Punkte können entweder aus einer einzigen Reihe bestehen oder auch aus mehreren Reihen und Gruppen. Wer an der Reihe ist und nicht auslegen kann, muß einen Stein aus dem Pool nehmen und der nächste Spieler setzt das Spiel fort, bis der Spieler in der Lage ist, 30 Punkte auszulegen. Wenn Joker benutzt werden, zählt der Joker die Punktezahl, die durch ihn ersetzt wird. Wenn die Spieler ihre 30 oder mehr Punkte auf dem Tisch haben, dürfen sie mit allen ausgelegten Spielsteinen "manipulieren".

Manipulieren

Manipulieren bedeutet, daß jeder Spieler ausgelegte Gruppen oder Reihen umbauen darf und von seinem Spielbrett Steine an andere Reihen oder Gruppen anlegen darf, also alles zu tun, damit er so schnell wie möglich alle Steine auf den Tisch bekommt.

Hier einige Beispiele:

1. Sie fügen von Ihrem Brett einen Stein zu einer bestehenden Farbe hinzu, z.B. blaue 4, 5, 6; dazu kommt 7 blau

oder 10, 10, 10 in rot, blau und schwarz, hinzu kommt 10 in gelb.

2. Sie legen an eine Reihe einen Stein an und nehmen einen anderen fort, um eine neue Reihe zu bilden, z.B. liegt auf dem Tisch eine Reihe 8, 9, 10 in blau. Sie haben eine blaue 11, eine schwarze 8 und eine gelbe 8. Sie legen die 11 an die Reihe an und nehmen die 8 fort. Jetzt können Sie eine neue Gruppe aus 8, 8, 8 auslegen.

3. Splitten - Auf dem Tisch liegt eine rote Reihe aus 4, 5, 6, 7, 8. Sie haben eine rote 6. Nun können Sie diese Reihe splitten und 2 rote Reihen bilden: (a) 4, 5, 6; (b) 6, 7, 8.

4. Auf dem Tisch liegt eine gelbe Reihe aus 1, 2, 3, 4 und eine Gruppe aus 1, 1, 1, 1. Sie haben eine blaue 1 auf dem Brett. Nun können Sie die gelbe 1 der Reihe und die rote 1 der Gruppe entnehmen und eine neue Gruppe aus 1, 1, 1 bilden. Sie dürfen alle Reihen und Gruppen, die auf dem Tisch liegen, so manipulieren und umbauen, daß immer mindestens 3 Steine von jedem Set auf dem Tisch bleiben. Sie haben dazu immer 2 Minuten Zeit.

Joker

Im Spiel befinden sich 2 Joker. Die Joker zählen im Spiel den Punktwert der Zahl, die sie ersetzen. Wenn ein Spieler den Stein hat, der von dem Joker ersetzt wird, darf er ihn austauschen, den Joker aber nicht auf sein Brett zurücknehmen, sondern er muß ihn gleich zum Bilden einer neuen Gruppe oder Reihe benutzen. Gruppen, die einen Joker enthalten, dürfen nicht gesplittet werden. Wenn ein Spieler versucht, zu manipulieren und es nicht im vorgegebenen Zeitlimit schafft, muß er alle Steine, die auf dem Tisch liegen und noch nicht zu Gruppen oder Reihen zusammengefügt sind, auf sein Brett zurücknehmen und zusätzlich zur "Strafe" 3 Steine aus dem Pool aufnehmen.

Punkte zählen

Wenn ein Spieler alle Steine von seinem Brett ausgelegt hat, ist er Sieger. Die anderen Spieler zählen die Punkte der Steine, die noch auf ihrem Brett liegen, zusammen und schreiben sie als "Minus" auf. Ein Joker, der sich noch auf dem Brett befindet, zählt dann 30 Punkte. Dem Sieger wird die Summe aller Minuspunkte seiner Mitspieler gutgeschrieben.

Rummikub ist ein Spiel, bei dem die Spieler - nach vorheriger Absprache - viele weitere Spielregeln hinzufügen, oder noch bestehende Regeln abändern können. Allein beim "Manipulieren" können so viele Situationen entstehen, die alle aufzuführen ein Buch füllen würden. Eine sehr beliebte Variante ist, daß jeweils der Spieler, der an der Reihe ist, immer einen Spielstein aus dem Pool nimmt und - egal ob er auslegen kann oder nicht - auch wieder einen Spielstein ablegen muß. Diesen stapelt er mit der Zahl

nach oben links neben seinem Spielbrett auf. Der nächste Spieler – das Spiel läuft gegen den Uhrzeigersinn – ist berechtigt, entweder einen Stein aus dem Pool aufzunehmen, oder den letzten abgelegten Stein seines Vorgängers, aber nur dann, wenn er mit diesem Stein sofort eine neue Gruppe oder Reihe auslegen kann. Am Anfang der Spielanleitung erklären wir, daß alle Spielsteine in Stapeln zu je 7 und der letzte zu 8 auf dem Tisch plaziert werden. Nun kann man diesen letzten Stein offen auf den Tisch legen. Wenn ein Spieler in der Lage ist, mit diesem Stein das Spiel zu beenden, ist er berechtigt, ihn aufzunehmen. Rummikub wird sehr spannend, wenn man auf "Hand" spielt. In dieser Version sammelt und arrangiert man seine Spielsteine so lange auf dem Spielbrett, bis man in der Lage ist, alle Steine auf einmal auszulegen. Bei einem "Hand"-Spiel zählen die Minuspunkte der Mitspieler doppelt. Wer noch mehr Varianten kennenlernen möchte, dem empfehlen wir:

Original Rummikub

Preliminari

Rummikub è un gioco per due, tre o quattro giocatori che si servono di 106 tessere; queste comprendono due joker e quattro serie di tessere numerate da 1 a 13 e distinte in quattro diversi colori: nero, rosso, blu e giallo. Ogni tessera è ripetuta due volte.

Lo scopo del gioco è di riuscire ad eliminare per primo tutte le proprie tessere.

Prima di iniziare la partita le tessere vanno messe sul tavolo a faccia in giù e accuratamente mescolate. Ogni giocatore dispone di fronte a sé il proprio leggio e pesca dal mucchio centrale quattordici tessere che disporrà sul proprio leggio cercando, nella misura del possibile, di formare delle serie (sequenze numeriche di almeno tre tessere dello stesso colore), o gruppi (tre o quattro tessere dello stesso valore numerico ma di colore diverso).

Le tessere restanti costituiscono il pozzo e vengono sistemate a faccia in giù in pile di 7.

Fasi di gioco

Perché i giocatori, al loro turno, possano cominciare a scartare delle tessere o combinazioni di tessere dalla propria mano, bisogna che almeno un giocatore abbia effettuato l'apertura. L'apertura è costituita da qualunque numero di gruppi o serie di tessera il cui valore numerico sommato sia almeno di 30. Dopo che è stata effettuata l'apertura ogni giocatore, al suo turno di gioco, dovrà o scartare almeno una tessera dalla propria mano secondo le modalità che saranno spiegate in seguito, oppure pescare una tessera dal pozzo.

Le tessere dalla propria mano possono essere giocate in questa maniera, si potrà disporre sul tavolo una combinazione già pronta (gruppo o serie); oppure si potrà aggiungere una o più tessere a un gruppo o a una serie già precedentemente scartate; oppure ancora si potrà cercare di modificare le combinazioni esistenti sul tavolo in modo da rendere possibile di calare almeno una tessera dalla propria mano. Quando il giocatore decide di effettuare questa ultima operazione egli dovrà però tassativamente riutilizzare tutte le tessere che erano in precedenza sul tavolo e a queste aggiungerne almeno una dalla propria mano. Un giocatore che non può, o non vuole, calare una o più tessere dalla propria mano dovrà necessariamente pescarne una dal pozzo e non potrà usare quest'ultima sino al proprio turno successivo. Anche all'inizio del gioco, quando nessun giocatore ha ancora effettuato l'apertura, i giocatori dovranno continuamente pescare al loro turno una tessera dal pozzo sinché uno di loro non apra.

Modifica delle combinazioni

Le modifiche delle combinazioni già disposte sul tavolo possono essere effettuate nei modi seguenti:

1. Aggiungendo una o più tessere dalla propria mano a una serie, oppure il quarto colore a un gruppo (ci sia sul tavolo il 4, 5, 6 rosso, si potrà aggiungere il 3 o il 7 dello stesso colore; se ci sono tre 10 di colori diversi, sarà possibile aggiungere il 10 del quarto colore).
2. È possibile aggiungere una quarta tessera a un gruppo e toglierne poi una per formare una nuova combinazione (esempio vi sia una serie blu 8, 9, 10; il giocatore ha un 11 blu, un 8 nero e un 8 giallo. Aggiungendo l'11 alla serie blu sarà possibile rimuovere l'8 e formare un gruppo di tre 8 colori diversi sul tavolo).
3. Si può rompere una serie purché se ne formino due di almeno tre tessere ciascuna (esempio: ci sia una serie rossa 4, 5, 6, 7, 8; il giocatore ha un 6 rosso: può rompere la serie per formare due serie rosse 4, 5, 6 e 6, 7, 8).

4. Via siano sul tavolo due combinazioni: una serie gialla 1, 2, 3, 4 e un gruppo 1, 1, 1 (nei 4 colori). Il giocatore possiede un 1 blu: potrà allora prendere l'1 rosso dal gruppo e l'1 giallo dalla serie e formare un nuovo gruppo 1, 1, 1 (rosso, giallo, blu).

5. Facciamo un esempio più complesso. Vi siano sul tavolo le seguenti combinazioni:

5, 6, 7	giallo
5, 6, 7	rosso
5, 6, 7, 8, 9	nero

Il giocatore sul proprio leggio ha un 10 nero e un 5 blu. Egli potrà manipolare le combinazioni descritte sopra e formare tre nuovi gruppi (5, 5, 5) (6, 6, 6) (7, 7, 7) e una nuova serie