

Inhalt 106 Spielsteine, davon 2 Joker
 Die Spielsteine sind von 1–13 in 4 verschiedenen Farben nummeriert (schwarz, rot, blau und gelb)
 4 Bänkechen
 1 Spielanleitung

Ziel des Spiels: Als erster alle seine Spielsteine auf dem Tisch abzulegen.

Spielvorbereitung – Die Spielsteine werden mit den Zahlen nach unten auf den Tisch gelegt und gemischt. Jeder Spieler nimmt einen Spielstein. Der Spieler mit der höchsten Zahl beginnt das Spiel. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Die Spielsteine wieder zurück auf den Tisch legen und noch einmal mischen. Jeder Spieler nimmt sich nun insgesamt 14 Spielsteine und sortiert sie als «Gruppen» oder «Reihen» auf seinem Aufstellbrett («Brett»).

Sollte ein Spieler bei den ersten 14 Spielsteinen aus dem Pool drei Paare gleicher Zahl und Farbe haben (z. B. 2 mal «blaue Drei», 2 mal «rote Acht» und 2 mal «orange 10», so kann er verlangen, dass alle Spielsteine neu gemischt werden. Zum Beweis legt er die Spielstein-Paare offen auf den Tisch.

Die restlichen Spielsteine bleiben als Pool verdeckt in Stapeln zu je sieben Spielsteinen und einem Stapel mit acht Spielsteinen auf dem Tisch liegen.

Serien – Eine «**Gruppe**» besteht aus drei oder vier Spielsteinen von gleichem Wert, aber unterschiedlicher Farbe. Beispiel: 7 in schwarz, 7 in rot, 7 in blau und 7 in orange.

Eine «**Reihe**» besteht aus mindestens drei und höchstens 13 Spielsteinen mit fortlaufendem Wert in gleicher Farbe. Beispiel: 3, 4, 5 und 6 in blau.

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

Spielbeginn – Jeder Spieler muss beim ersten Auslegen mindestens 30 Punkte (die addierten Zahlenwerte der Spielsteine) mit einer oder mehreren eigenen Serien von seinem Brett auf den Tisch legen. In diesem Spielzug darf der Spieler auf dem Tisch liegende Reihen weder manipulieren, noch an sie anlegen, noch einen Joker ersetzen.

Wer an der Reihe ist und nicht auslegen kann oder noch nicht auslegen möchte, muss einen Spielstein aus dem Pool nehmen. Damit ist der nächste Spieler an der Reihe.

Für jeden Spieler gilt ein Zeitlimit von 1 Minute pro Spielzug. Falls ein Spieler nach Ablauf einer Minute seinen Spielzug nicht abgeschlossen hat, müssen alle Spielsteine in ihre ursprüngliche Position gebracht und als Strafe drei Spielsteine aus dem Pool aufgenommen werden.

Können Spielsteine nicht mehr in ihre ursprüngliche Position zurückgebracht werden, so werden sie unter die im Pool liegenden Spielsteine gemischt und der Spieler nimmt zusätzlich eine entsprechende Zahl von Strafsteinen auf.

Manipulieren von Gruppen oder Reihen mit einem Joker:

Eine Gruppe oder Reihe, die einen Joker enthält darf manipuliert oder durch Anlegen ergänzt

werden. Ein Joker kann auch durch das Manipulieren einer Gruppe oder Reihe entfernt und neu benutzt werden.

Der Joker darf durch einen entsprechenden Spielstein vom Brett oder aus einer Gruppe oder Reihe vom Tisch ersetzt werden, wenn die Manipulation zulässig war. Falls ein Joker einer aus drei Spielsteinen bestehenden Gruppe entnommen wird, kann er durch eine beliebige der beiden fehlenden Farben ersetzt werden. Wird ein Joker ersetzt, muss er im gleichen Spielzug auch wieder eingesetzt werden und darf nicht zurück auf das Brett des Spielers genommen werden.

Spielende – Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Spieler alle Spielsteine auf dem Tisch abgelegt und «Rummikub» gerufen hat. Die anderen Spieler zählen dann die Zahlenwerte ihrer Spielsteine zusammen (siehe Punkte zählen). Wenn keine Spielsteine mehr im Pool sind, legt jeder Spieler der Reihe nach mindestens einen Spielstein an die bestehenden Serien auf dem Tisch an, bis ein Spieler das Spiel beendet. Wenn kein Spieler mehr einen Spielstein ablegen kann, ist das Spiel beendet.

Punkte zählen – Sobald ein Spieler das Spiel durch den Ruf «Rummikub» beendet hat, addiert zunächst jeder der anderen Spieler die Summe der auf seinem Brett verbliebenen Spielsteine (Joker = 50 Punkte) 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.

Am Ende des gesamten Spiels addiert jeder Spieler die Summe aller Plus- und Minuswerte und ermittelt so eine Gesamtpunktzahl. Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl hat das Spiel gewonnen.

Als Kontrolle gilt: Die Summe des Gewinners minus die Summen aller Verlierer ergibt Null.

Für den selten eintretenden Fall, dass alle Spielsteine aus dem Pool genommen wurden, bevor ein Spieler «Rummikub» gerufen hat, und kein Spieler mehr einen oder mehrere Spielsteine ablegen kann, hat der Spieler mit dem niedrigsten Zahlenwert auf dem Brett gewonnen. Die anderen Spieler addieren die Zahlenwerte der auf ihrem Brett verbliebenen Spielsteine auf und ziehen davon die Punktzahl des Gewinners ab. Das Ergebnis hiervon fließt als Minuswert in ihre Wertung ein. Die Summe der Punktzahlen aller anderen Spieler zählt als Pluswert für den Gewinner.

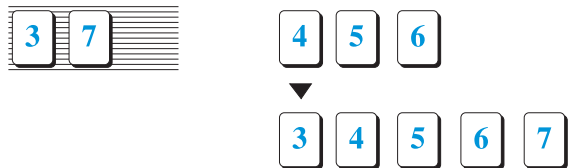
Beispiel:

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

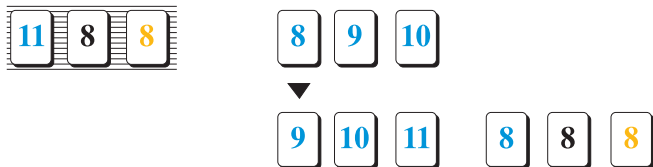
Spieler A ist Sieger des ersten Spieles. Die Spieler B, C und D schreiben ihre Punkte als Minuspunkte auf. Nach zwei Runden ist Spieler A Sieger.

Manipulieren / Manipulation / Modificare

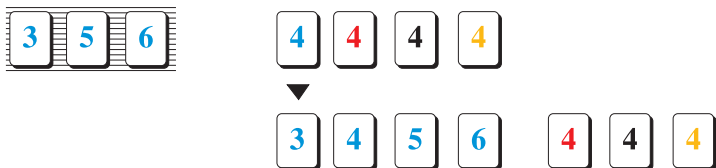
Beispiel / Exemple / Esempio 1



Beispiel / Exemple / Esempio 2

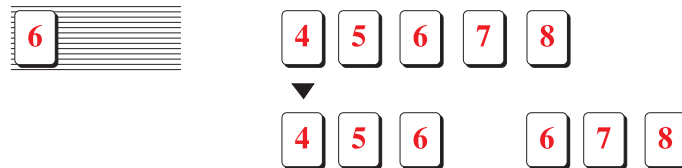


Weiteres Beispiel / Autre exemple / altro esempio

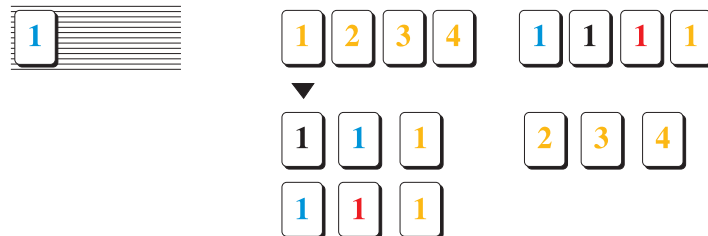


Splitten / Coupure / Separate

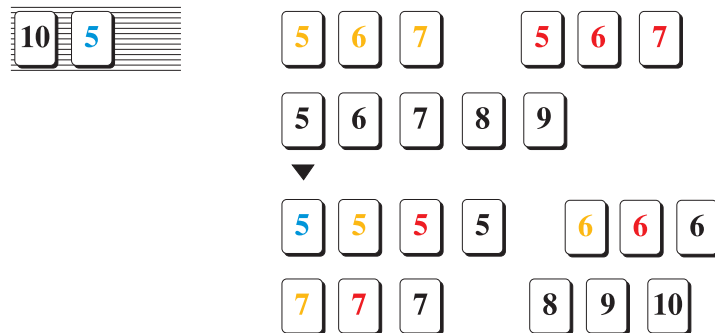
Beispiel / Exemple / Esempio 3



Beispiel / Exemple / Esempio 4



Weiteres Beispiel / Autre exemple / altro esempio



- Matériel**
- 106 plaques dont 2 jokers
 - Les plaques sont numérotées de 1 à 13 dans 4 couleurs différentes (noir, rouge, bleu et jaune)
 - 4 supports de plaques
 - 1 règle de jeu

Principe du jeu – Être le premier à se débarrasser de toutes ses plaques au moyen de diverses combinaisons.

Préparatifs – Chaque joueur reçoit un support. Les plaques sont déposées, face cachée, sur la table et mélangées. Chaque joueur prend 14 plaques au total qu'il dépose sur son support en les triant. Ces combinaisons peuvent être soit des séries d'au moins trois plaques de même couleur et dont les chiffres se suivent ou des groupes de couleurs différentes mais dont le chiffre est identique. Les plaques restantes sont déposées, face cachée, sur la table pour constituer la pioche.

A présent, chaque joueur prend une plaque sur la table. Celui qui a le chiffre le plus élevé ouvre la partie. Les autres joueurs suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Début du jeu – Tout joueur, qui peut aligner au moins 30 points, dépose, lorsque son tour est venu de jouer, ses groupes ou ses séries, face découverte, sur la table. Ces 30 points peuvent venir d'une seule série ou de plusieurs et de groupes. Le joueur censé jouer mais ne le pouvant faute d'un nombre de points suffisant doit prendre une plaque dans la pioche, puis c'est au tour du joueur suivant, jusqu'à ce qu'il s'en trouve un capable d'aligner 30 points. En cas d'utilisation du joker, celui-ci compte pour les points qu'il est censé remplacer. Une fois que les joueurs ont posé leurs 30 points ou davantage sur la table, ils peuvent passer à la «manipulation», à savoir jouer avec toutes les plaques déposées.

Manipulation – Manipuler signifie que chaque joueur peut défaire les groupes ou séries constitués et intégrer des plaques de son propre jeu dans d'autres séries ou groupes, à savoir peut tout faire pour déposer aussi rapidement que possible ses plaques sur la table.

Exemples

- 1 Le joueur ajoute une plaque de son jeu à une couleur existante, p.ex. la combinaison bleue 4, 5, 6, à laquelle il ajoute le 3 bleu et le 7 bleu.
- 2 Le joueur peut ajouter une plaque à une série et en enlever une autre pour former une nouvelle série. Supposons que, sur la table, il y ait la combinaison bleue 8, 9, 10. Le joueur a le 11 bleu, le 8 noir et le 8 jaune. Il ajoute le 11 à la série et enlève le 8 bleu pour former un nouveau groupe de trois 8, 8, 8.
- 3 Division: sur la table se trouve une série rouge de 4, 5, 6, 7, 8. Le joueur a un 6 rouge sur son support. Dans ce cas, il peut diviser cette série en deux et former deux séries rouges: (a) 4, 5, 6; (b) 6, 7, 8.

- 4 Sur la table se trouve une série jaune de 1, 2, 3, 4 et un groupe de 1, 1, 1, 1. Sur son support, le joueur a la plaque 1 bleu. Il peut alors enlever le 1 jaune de la série et le 1 rouge du groupe et former un nouveau groupe (1, 1, 1). Il est possible de manipuler et de modifier toutes les séries et tous les groupes se trouvant sur la table de sorte qu'il reste toujours au moins sur la table 3 plaques de chaque série ou groupe. Pour cela, les joueurs disposent toujours de 2 minutes.

Joker – Le jeu comporte 2 jokers. Le joker peut remplacer n'importe quelle plaque. Si le joueur détient la plaque remplacée par le joker, il peut l'échanger. Il ne peut cependant remettre le joker sur son support mais doit l'utiliser immédiatement pour former un nouveau groupe ou une nouvelle série. Les combinaisons comprenant un joker ne peuvent pas être divisées. Si un joueur ne réussit pas à modifier les combinaisons dans le temps imparti, il doit remettre ses plaques sur son support et, en guise de pénalité, prendre 3 plaques dans la pioche.

Décompte de points – La victoire revient à celui qui, le premier, réussit à se débarrasser de toutes ses plaques. Les autres joueurs additionnent les points des plaques se trouvant encore sur le support et les notent comme points négatifs. Un joker qui resterait sur le support compte pour 50 points. Le vainqueur marque en points positifs le total de tous les points négatifs des autres joueurs.

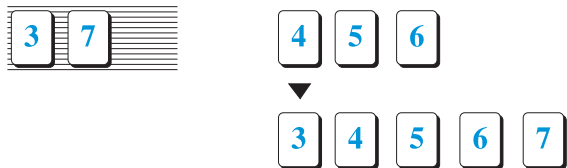
Exemple:

	Joueur A	Joueur B	Joueur C	Joueur D
Partie 1	+ 24	– 5	– 16	– 3
Partie 2	– 6	– 11	+ 22	– 5
Total	+ 18	– 16	+ 6	– 8

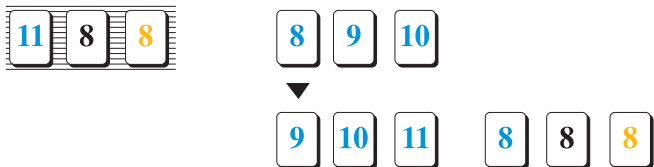
Le joueur A remporte la première partie. Les joueurs B, C, D enregistrent un score négatif. Au bout de deux parties, c'est le joueur A qui est désigné comme vainqueur.

Manipulieren / Manipulation / Modificare

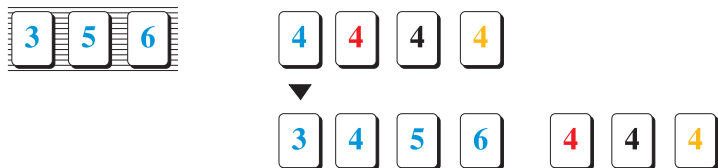
Beispiel / Exemple / Esempio 1



Beispiel / Exemple / Esempio 2

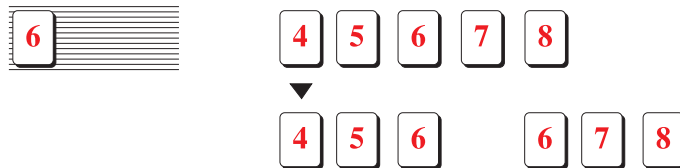


Weiteres Beispiel / Autre exemple / altro esempio

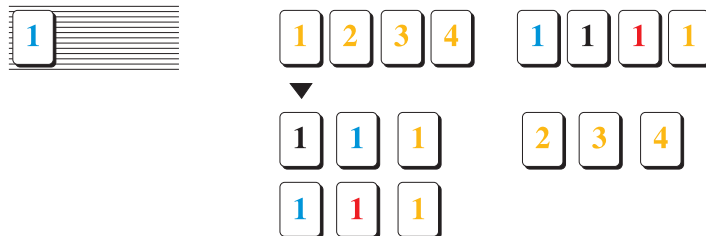


Splitten / Coupure / Separate

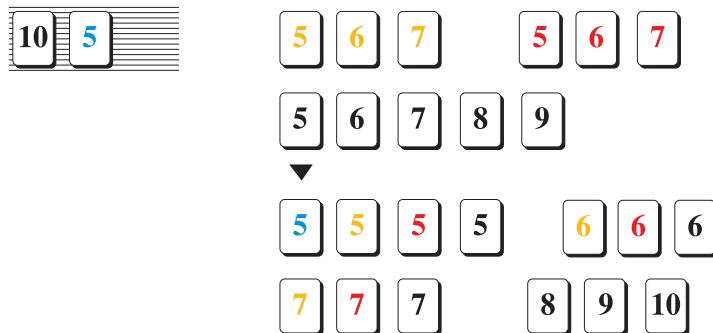
Beispiel / Exemple / Esempio 3



Beispiel / Exemple / Esempio 4



Weiteres Beispiel / Autre exemple / altro esempio



Contenuto 106 tessere, di cui 2 jolly,
numerate da 1 a 13, in 4 colori (nero, rosso, blu e giallo)
4 supporti
1 regole del gioco

Scopo del gioco – Deporre per primo tutte le tessere formando determinate combinazioni.

Preparativi – Le tessere vengono poste coperte sul tavolo e mescolate. Ogni giocatore pesca una tessera e chi ha quella col numero più alto inizia la partita, seguito a turno dagli altri giocatori.

Le tessere ben mescolate vengono impilate sul tavolo. Ogni pila conterrà 7 tessere, l'ultima 8. Ogni giocatore sceglierà poi 2 pile (complessivamente 14 tessere) e le disporrà sul suo supporto combinandole tra loro.

Le combinazioni possono essere formate da una serie di almeno 3 tessere dello stesso colore e coi numeri progressivi oppure da gruppi di tessere di diverso colore ma con lo stesso numero.

Inizio della partita – Al proprio turno, il giocatore che possiede serie o gruppi per un totale di 30 punti può mettere le rispettive tessere in tavola col numero scoperto. I 30 punti necessari per aprire possono essere formati da una sola serie oppure da diverse serie e gruppi. Chi invece non potrà aprire, pescherà una tessera dalle pile. Toccherà poi al giocatore successivo. Si prosegue così finché il giocatore potrà aprire con una combinazione di 30 punti. Le tessere jolly hanno punteggi diversi a seconda della tessera che sostituiscono. I giocatori che hanno calato i 30 o più punti di apertura potranno mettere in tavola tutte le nuove combinazioni, indipendentemente dal punteggio, e inoltre modificare quelle già in tavola.

Modificare le combinazioni – Il giocatore che ha aperto potrà modificare le serie e i gruppi già in tavola, attaccando le tessere sul suo supporto. Potrà pure togliere tessere dalle combinazioni in tavola per combinarle con le tessere che ha in mano. In tal modo riuscirà a calare più in fretta tutte le tessere in suo possesso e vincere la partita.

Alcuni esempi

- 1 Il giocatore può attaccare una tessera sul suo supporto a una combinazione in tavola. Esempio: alla combinazione 4, 5, 6 blu può aggiungere la tessera 7 oppure 3 (oppure entrambe) dello stesso colore.
- 2 Il giocatore può attaccare a una combinazione una tessera e toglierne un'altra per formare una combinazione con le tessere che ha sul supporto. Esempio: sul tavolo c'è la serie 8, 9, 10 blu. Il giocatore ha sul supporto le seguenti tessere: 11 blu, 8 nero e 8 giallo. In questo caso attaccherà l'11 blu alla serie in tavola e prenderà l'8 blu per formare un gruppo di tre con l'8 nero e giallo che poi calerà.
- 3 Il giocatore può pure separare le combinazioni in tavola. Esempio: in tavola c'è la serie 4, 5, 6, 7, 8 rossa. Il giocatore ha sul supporto un 6 rosso. In questo caso potrà dividere la serie in tavola e formarne 2 col 6 che ha sul supporto, vale a dire a) 4, 5, 6 e b) 6, 7, 8.

- 4 Il giocatore può pure modificare due combinazioni in tavola: Esempio: la serie gialla 1, 2, 3, 4 e il gruppo formato da 1, 1, 1, 1. Sul suo supporto il giocatore ha la tessera 1 blu. In tal caso potrà togliere dalla serie l'1 giallo e dal gruppo l'1 rosso che potrà poi combinare col suo 1 blu formando un nuovo gruppo 1, 1, 1. Di regola si possono modificare tutte le serie e i gruppi già in tavola. Le combinazioni modificate dovranno comunque avere almeno 3 tessere. Per effettuare le modifiche, il giocatore ha a disposizione 2 minuti.

Jolly – Tra le tessere dei numeri si trovano 2 jolly, il cui punteggio corrisponde sempre alla tessera che sostituiscono. Se il giocatore ha la tessera corrispondente a quella sostituita dal jolly, potrà scambiarla con quella del jolly. In tal caso tuttavia il giocatore dovrà usare subito la tessera per formare una serie o un gruppo che metterà in tavola. Le combinazioni che contengono un jolly non possono venire modificate. Se il giocatore non riesce a modificare le combinazioni già in tavola entro il tempo prestabilito (2 minuti), dovrà riprendere tutte le sue tessere che non è riuscito a combinare e inoltre pescare per punizione altre 3 tessere da quelle del pozzo.

Punteggio – Chi riesce a deporre per primo tutte le sue tessere vince la partita. Gli altri giocatori conterranno i punti delle tessere sui loro supporti e la somma verrà segnata come punteggio negativo. Per il jolly non giocato, il giocatore dovrà pagare 50 punti di penalizzazione. Per il vincitore invece verrà segnato un punteggio positivo pari alla somma dei punteggi negativi degli altri concorrenti.

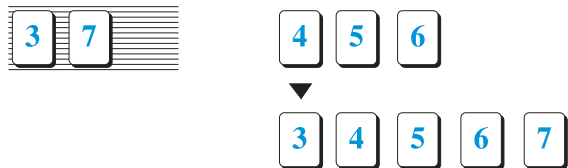
Esempio:

	giocatore A	giocatore B	giocatore C	giocatore D
1ª partita	+ 24	- 5	- 16	- 3
2ª partita	- 6	- 11	+ 22	- 5
Totale	+ 18	- 16	+ 6	- 8

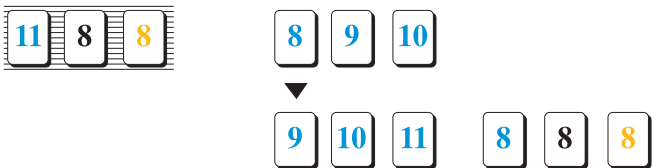
Il giocatore A ha vinto la prima partita, il giocatore C ha vinto la seconda partita. Al termine delle due partite, tuttavia, il giocatore A è il vincitore in assoluto con un totale di 18 punti.

Manipulieren / Manipulation / Modificare

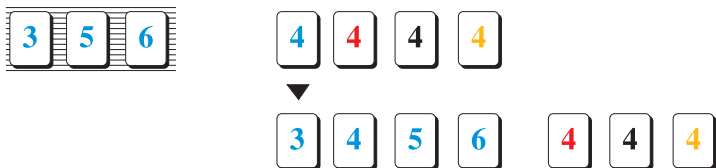
Beispiel / Exemple / Esempio 1



Beispiel / Exemple / Esempio 2

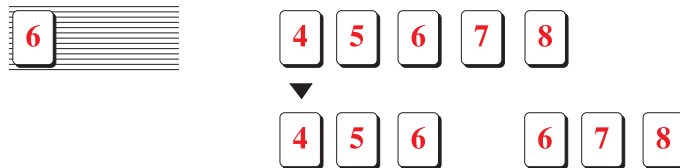


Weiteres Beispiel / Autre exemple / altro esempio

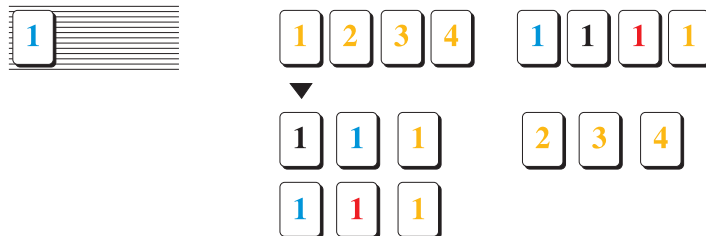


Splitten / Coupure / Separate

Beispiel / Exemple / Esempio 3



Beispiel / Exemple / Esempio 4



Weiteres Beispiel / Autre exemple / altro esempio

