



# ORIGINAL Rummikub®

BRINGT MENSCHEN ZUSAMMEN



Autor: E. Hertzano

für 2-4 Spieler ab 7 Jahren

## SPIELINHALT:

104 Spielsteine, nummeriert von 1 bis 13 (je zweimal) in vier Farben (schwarz, rot, blau, orange)  
 2 Spielsteine mit Jokern  
 4 Ablagebretter  
 1 Spielregel

## ZIEL DES SPIELS:

Als Erster alle seine Spielsteine auf dem Tisch ablegen.

## SPIELVORBEREITUNG:

Die Spieler einigen sich (oder losen aus), wer das Spiel beginnt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

## Jeder Spieler erhält ein Ablagebrett.

Die Spielsteine werden mit den Zahlen nach unten in der Tischmitte gemischt und dann zu Stapeln von je sieben Spielsteinen und einem mit acht Steinen - ebenfalls verdeckt - aufeinandergeschichtet. Jeder Spieler gibt seinem linken Mitspieler zwei Stapel (14 Spielsteine) die auf das Spielbrett sortiert werden.

Die verbleibenden Stapel bilden den Pool. Von dem 8er Stapel wird zuerst gezogen.

Drei oder mehr gleiche Paare können reklamiert werden

Gruppe: 3 oder 4 Steine



Reihe: 3 bis 13 Steine



Erste Auslage 30 Punkte

Mindestens einen Stein auslegen oder eine Stein aus dem Pool ziehen.

Zeitlimit pro Zug: 1 Minute  
 Falsche Auslage drei Strafsteine

Inhalt:

Spielidee

Auslösen wer beginnt.

Jeder Spieler erhält ein Ablagebrett und 14 Spielsteine

Restliche Steine bilden den „Pool“

Sollte ein Spieler bei den ersten 14 Spielsteinen drei oder mehr Paare gleicher Zahl und Farbe haben (z.B. 2 mal „blaue Drei“, 2 mal „rote Acht“ und 2 mal „orangefarbene Zehn“, so kann er verlangen, dass alle Spielsteine neu gemischt werden. Zum Beweis legt er die Spielstein-Paare offen auf den Tisch.

## Serien:

Die Spieler bilden mit ihren Spielsteinen sogenannte Serien und legen diese auf dem Tisch ab. Serien unterscheidet man in Gruppen und Reihen.

Eine **„Gruppe“** besteht aus drei oder vier Spielsteinen von gleichem Wert, aber **unterschiedlicher Farbe**.

Beispiel: 8 in orange, 8 in rot, 8 in schwarz und 8 in blau.

Eine **„Reihe“** besteht aus mindestens drei und höchstens 13 Spielsteinen mit aufeinander folgenden Zahlenwerten in **gleicher Farbe**.

Beispiel: 3, 4, 5 und 6 in blau.

**Achtung:** Der Spielstein mit dem Zahlenwert 1 darf nicht an die 13 angelegt werden. Eine Auslage mit 12-13-1 ist nicht erlaubt!

## Spielbeginn:

### Erste Auslage:

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 Serien weder manipulieren, noch an sie anlegen, oder einen Joker ersetzen. Kann oder will ein Spieler keine erste Auslage machen, muss er einen Stein aus dem Pool ziehen und der nächste Spieler ist am Zug.

### Weitere Züge:

Nach der ersten Auslage besteht ein Zug immer aus einem von zwei Ereignissen:  
 - Wer an der Reihe ist spielt mindestens einen Spielstein von seinem Ablagebrett aus.  
 - Wer nicht auslegen kann oder nicht auslegen möchte, muss einen Spielstein aus dem Pool ziehen.

In beiden Fällen ist der Spielzug damit beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.

### Zeitlimit:

Für jeden Spieler gilt ein Zeitlimit von 1 Minute pro Spielzug.

### Strafsteine:

Falls ein Spieler nach Ablauf einer Minute seinen Spielzug nicht abgeschlossen hat, müssen die 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. Der Spieler erhält 3 Strafsteine plus die entsprechende +Anzahl von Strafsteinen, die in den Pool zurückgegeben wurden.

Nur gültige Serien

Keine Spielsteine zurück auf das Ablagebrett

## Beispiel 1:

Mit einem oder mehreren Spielsteinen vom Brett neue Serien bilden:

Spielsteine auf dem Brett



Die 4, 5 und 6 in Blau liegen auf dem Tisch. Der Spieler legt eine blaue 3 dazu. Die blaue 8 wird zu den bereits ausliegenden Achten dazugelegt.

Spielsteine auf dem Brett



## Beispiel 2:

Den vierten Spielstein einer Gruppe für die Bildung einer neuen Serie verwenden:

Spielsteine auf dem Brett



Der Spieler fügt einer Serie eine blaue 11 hinzu und bildet mit den Achten eine neue Gruppe.

## Beispiel 4:

Eine Reihe teilen:

Spielsteine auf dem Brett



Der Spieler teilt eine Reihe und verwendet die rote 6, um zwei neue Reihen zu bilden.

## Manipulieren:

Durch das Manipulieren von bestehenden Serien wird "Rummikub" erst richtig spannend. Die Spieler versuchen, durch Umbauen von oder Anlegen an Serien, die bereits auf dem Tisch liegen, so viele Steine wie möglich auf dem Tisch abzulegen. Serien können auf vielfältige Art manipuliert werden (siehe Beispiele 1 bis 6), wobei am Ende jedes Spielzugs nur vollständige Serien auf dem Tisch liegen und keine einzelnen Spielsteine übrig bleiben dürfen. Es dürfen keine Spielsteine zurück auf das Brett genommen werden.

Spielsteine auf dem Brett



Die 4, 5 und 6 in Blau liegen auf dem Tisch. Der Spieler legt eine blaue 3 dazu. Die blaue 8 wird zu den bereits ausliegenden Achten dazugelegt.

Spielsteine auf dem Brett



Spielsteine auf dem Brett



Der Spieler fügt einer Serie eine blaue 11 hinzu und bildet mit den Achten eine neue Gruppe.

Spielsteine auf dem Brett



Der Spieler teilt eine Reihe und verwendet die rote 6, um zwei neue Reihen zu bilden.

Spielsteine auf dem Tisch



Spielsteine auf dem Tisch



Spielsteine auf dem Tisch



Spielsteine auf dem Tisch



## Beispiel 5:

Kombiniertes Teilen:

Spielsteine auf dem Brett



Der Spieler legt eine blaue 1 von seinem Brett mit der orangefarbenen 1 der Reihe und der roten 1 der Gruppe zu einer neuen Serie zusammen.

Spielsteine auf dem Brett



Der Spieler baut die drei bestehenden Serien auf dem Tisch um und verwendet die schwarze 10 und die blaue 5 vom Brett, um drei Gruppen und eine neue Reihe zu bilden.

Spielsteine auf dem Tisch



Spielsteine auf dem Tisch



## Beispiel 6:

Mehrfaches Teilen:

Joker ersetzt jeden Spielstein

Serien mit Joker dürfen manipuliert werden

Joker muss im gleichen Spielzug wieder benutzt werden

Bei Spielende zählt der Joker 30 Minuspunkte

## Der Joker:

Der Joker kann jeden Spielstein ersetzen. Sobald er eingesetzt wird, übernimmt er automatisch den Wert des ersetzten Spielsteins. Vor und während der ersten Auslage kann ein Joker nicht eingetauscht werden. Eine Gruppe oder Reihe, die einen Joker enthält darf manipuliert oder durch Anlegen ergänzt werden. Ein Joker kann auch durch das Manipulieren einer entsprechenden Spielstein vom Brett oder aus einer Gruppe oder Reihe vom Tisch ersetzt werden, wenn die Manipulation zulässig war (siehe Beispiele 2 bis 4). Falls ein Joker einer aus drei Spielsteinen bestehenden Gruppe entnommen wird, kann er durch eine beliebige der beiden fehlenden Farben ersetzt werden (siehe Beispiel 1). Wird ein Joker ersetzt, muss er im gleichen Spielzug auch wieder eingesetzt werden und darf nicht zurück auf das Brett des Spielers genommen werden. Jeder Joker, der sich am Ende des Spiels auf dem Brett eines Spielers befindet, zählt 30 Minuspunkte.