

## **ORIGINAL RUMMIKUB®**

Für 2-4 Spieler von 8-88 Jahren.

### **Inhalt**

106 Spielsteine, davon 2 Joker

Die Spielsteine sind von 1-13 in 4 verschiedenen Farben nummeriert (schwarz, rot, blau und gelb)

4 Bänkkchen

1 Spielanleitung

**Spielziel** – Als Erster seine Spielsteine loszuwerden.

Dazu muss man bestimmte Spielstein –Kombinationen erreichen.

**Spielvorbereitung** - Jeder Spieler erhält ein Bänkkchen.

Die Spielsteine werden mit den Zahlen nach unten auf den Tisch gelegt und gemischt. Jeder Spieler nimmt sich total

14 Spielsteine, die er auf seinem Bänkkchen in Serien

sortiert. Diese Serien können entweder Reihen von

mindestens drei Spielsteinen sein, die in richtiger

Reihenfolge und Farbe zusammenpassen, oder Gruppen

von gleichem Wert aber in verschiedenen Farben.

Die restlichen Spielsteine bleiben verdeckt auf dem Tisch liegen.

Nun zieht jeder Spieler einen Spielstein. Der Spieler mit der höchsten Zahl beginnt das Spiel. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

**Spielbeginn** - Bei der ersten Auslage müssen einmalig von jedem Spieler mindestens 30 Punkte ausgelegt werden.

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

Vorrat nehmen und der nächste Spieler setzt das Spiel

fort, bis der Spieler in der Lage ist 30 Punkte auszuliegen. Wenn Joker benutzt werden, zählt der Joker die Punktzahl, die durch ihn ersetzt wird.

Wenn die Spieler ihre 30 oder mehr Punkte auf dem Tisch haben, dürfen sie mit allen ausgelegten Spielsteinen "manipulieren". Oder sie legen weitere Reihen/Gruppen mit mindestens 3 Steinen aus.

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

### Hier einige Beispiele:

1. Sie fügen von Ihrem Bänkchen einen Stein zu einer bestehenden Farbe hinzu, z.B. blaue 4, 5, 6; dazu kommt 3 blau und 7 blau.
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 Bänkchen. 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.

**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 Bänkchen zurücknehmen, sondern er muss ihn gleich zum Bilden einer neuen Gruppe oder Reihe benutzen. Kombinationen, die einen Joker enthalten, dürfen nicht gesplittet werden. Wenn ein Spieler versucht zu manipulieren und es nicht schafft, muss er seine Steine auf sein Bänkchen zurücknehmen und zusätzlich zur "Strafe" 3 Steine aus dem Vorrat nehmen.

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

**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.

Jetzt neu: Zum Original-Rummikub® Fortuna ist ein Ergänzungsset für das Spiel mit 5-6 Spielern erhältlich.

Nur passend für Art. -Nr. 03466.

Dieses Ergänzungsset enthält 54 Spielsteine (inkl.2 Jokern) und zwei Spielbretter. Art. Nr.03458

# Manipulieren

Beispiel



Beispiel



Weiteres Beispiel



# Spalten

Beispiel

6

4 5 6 7 8



4 5 6 6 7 8

Beispiel

1

1 2 3 4 1 1 1 1



1 1 1 1 2 3 4

1 1 1 1

Weiteres Beispiel

10 5

5 6 7 5 6 7

5 6 7 8 9



5 5 5 5 6 6 6

7 7 7 8 9 10