

Punkte notieren

Der Gewinner der Spielrunde erhält als Pluspunkte die addierte Summe der Würfelaußen der noch verbliebenen (d.h. nicht ausgespielten) Würfel seines Mitspielers.

Strafpunkte

Ein nicht eingesetzter Joker zählt 10 Strafpunkte.

Punkte bei vorzeitigem Rundenende

Kann kein Spieler nach drei aufeinanderfolgenden Würfeln eine Aktion ausführen, werden die Würfelaußen des letzten Wurfes gerechnet. Der Spieler mit den wenigsten Würfelaußen schreibt sich die Differenz beider Spieler als Pluspunkte auf. (z.B.: Spieler A hat insgesamt 24 Würfelaußen - Spieler B hat insgesamt 10 Würfelaußen: Spieler B erhält 14 Pluspunkte)

Punktezettell

Die Rundenergebnisse werden in den hellgrauen Dreiecken notiert die fortlaufenden addierten Ergebnisse aller Runden in den dunkleren Feldern.


Gewinner

Gewinner ist, wer nach 6 Runden die meisten Punkte hat.



Distributed by JumboDiset.
Vertrieb durch Jumbo Spiele GmbH Postfach 10
14 54 D-40834 Ratingen
www.jumbo.eu

www.rummikub.com

RUMMIKUB and  are Registered Trademarks of M&M Ventures (2014) Limited. All other company or product names are the trademarks or registered trademarks of their respective holders. All rights not expressly granted are reserved. © 2010 Copyrights M&M Ventures (2014) Limited Rummikub Joker © 1950 M&M Ventures (2014) Limited Manufactured by: Lemada Light Industries Ltd., 27 Betzalel st., Arad 8909355, Israel. Achtung: Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Verpackung mit Herstelleranschrift bitte aufbewahren. Die Inhalte und Farben können gegebenenfalls von der Darstellung auf den Fotos abweichen.

**Das rasante Rummikub Spiel für 2 Personen**

Ein Spiel aus der RUMMIKUB-Familie für 2 Spieler ab 7 Jahren

Inhalt:

- 18 Würfel. Die Seiten nummeriert von 1 bis 13 in vier Farben (schwarz, rot, blau, orange). Das alles zwei Mal und vier Joker.
- Würfelbecher • Sichtschutzbeutel • Punkteblock • Spielregel

Spielidee

Ziel des Spiels ist es, als Erster alle seine Würfel auf dem Tisch abgelegt zu haben und nach 6 Spielrunden die meisten Punkte erzielt zu haben.

Spielvorbereitung

Die Spieler schreiben ihre Namen auf einen Punktezettell. Die 18 Würfel werden im Beutel gut gemischt.

Bei jedem Rundenstart

Die Spieler ziehen verdeckt je 9 Würfel aus dem Beutel und würfeln diese anschließend auf dem Tisch aus. Es sollte hierbei abwechselnd begonnen werden.

Spielablauf

Während eines Zuges kann ein Spieler alle oder auch nur einen Teil seiner Würfel würfeln. Dazu mischt er die Würfel im Becher und würfelt diese offen auf dem Tisch aus.

Die Spieler versuchen nun **Gruppen** oder **Reihen** zu bilden:

Gruppe: 3 oder 4 Würfel

Eine „**Gruppe**“ besteht aus drei oder vier Würfelseiten von gleichem Wert, aber **unterschiedlicher Farbe**.
Beispiel: 8 in orange, 8 in rot, 8 in schwarz und 8 in blau.

Reihe: 3 bis 13 Würfel

Eine „**Reihe**“ besteht aus mindestens drei und höchstens 13 Würfelseiten 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!



Während eines Zuges

- auslegen
- anlegen
- manipulieren

WICHTIG**Vorzeitiges Ende****Ende einer Runde****BEISPIELE:****Anlegen****Manipulieren**

Während eines Zuges kann ein Spieler gleichzeitig:

- gewürfelte Gruppen oder Reihen auslegen
- Würfel an Gruppen oder Reihen anlegen
- Würfel durch manipulieren ausspielen (siehe Beispiele)

Kann ein Spieler mit den ihm zur Verfügung stehenden Würfeln keine dieser Möglichkeiten ausführen, ist der andere Spieler an der Reihe.

Nicht ausgespielte Würfel eines Spielers müssen offen liegen bleiben, bis er wieder am Zug ist.

Können beide Spieler nach drei aufeinanderfolgenden Würfeln keine Aktion ausführen, werden die Punkte addiert (siehe Punkte notieren).

Hat ein Spieler alle Würfel ausgespielt, gewinnt er die Runde. Die auf den nicht verwendeten Würfeln angezeigten Augen seines Mitspielers schreibt er sich als Pluspunkte auf.

Würfel des Spielers: **3 8** Auf dem Tisch: **4 5 6 8 8 8**

Der Spieler kann nun die blaue 3 an die Reihe und die blaue 8 an die Gruppe anlegen: **3 4 5 6 8 8 8 8**

Würfel des Spielers: **3 3** Auf dem Tisch: **3 4 5**

Der Spieler kann nun die Würfel wie bei einem Kreuzworträtsel zu der vorhandenen 3 anlegen:

3 4 5
3
3

Würfel des Spielers: **3** Auf dem Tisch: **3 4 5 2 2 2**

Der Spieler ordnet die Gruppe und Reihe auf dem Tisch so an, dass er mit seiner 3 eine neue Reihe bilden kann.

2 2 2
3
3 4 5

**Joker****Joker ersetzen****Joker befreien/
Joker manipulieren****BEISPIEL****BITTE BEACHTEN**

Auf vier Würfelseiten ist ein Joker abgebildet.

Der Joker kann jeden Würfel ersetzen. Sobald er eingesetzt wird, übernimmt er automatisch den Wert des Würfels, den er ersetzt.

Ein Joker kann ersetzt werden, indem man einen Würfel mit dem Wert an seine Stelle einsetzt, für den der Joker gerade steht.

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 (siehe Beispiel).

Falls ein Joker aus einer bestehenden Gruppe von drei Spielsteinen 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. Ein nicht verwendeter Joker zählt 10 Minuspunkte.

Würfel des Spielers: **6 7 5** Auf dem Tisch: **3 3 5**
3
3

Durch umlegen und manipulieren der Würfel wird der Joker befreit und mit der eigenen blauen 5 in einer neuen Reihe benutzt.

3 3 3 5 6 7
3
5

Ab dem zweiten Zug in jeder Runde können die Spieler entscheiden ob sie alle oder nur einen Teil ihrer Würfel neu würfeln

(z.B. kann ein gewürfelter Joker für einen späteren Zug aufgespart werden, wenn man ihn noch nicht ausspielen möchte).

