

# Rummikub®

## TURBO



SPELREGELS  
RÈGLE DE JEU  
SPIELANLEITUNG

#50400



Fig 1.

3 8



4 5 6

8 8 8

3 4 5 6

8 8 8 8

Fig 2.

3 3



3 4 5

3 4 5

3

3

Fig 3.

3



3 4 5

2 2 2

2 2 2

3

3 4 5

Fig 4.

6 7 5



3 ☹ 5

3

3

3 3 3 5 6 7

☹

5

Een snel Rummikubspel voor 2 personen.

## Doel van het spel

Speel al je dobbelstenen en zorg dat je na 6 rondes de meeste punten hebt.

## Vorbereiding

Schrijf de namen van de spelers op het scoreblok. Stop alle dobbelstenen in het zakje en schudt ze.

## Aan het begin van elke ronde

Elke speler pakt 9 dobbelstenen uit het zakje. Schudt om de beurt de dobbelstenen in de beker en rol ze uit over de tafel.

## Speelwijze

Schudt tijdens je beurt je stenen in de beker en rol ze uit over de tafel.

Als je een set kunt vormen, moet je deze op tafel leggen en elke speler mag hierbij aanleggen.

Er zijn 2 verschillende soorten sets: een **rijtje** is een groep dobbelstenen van 3 of 4 identieke nummers in verschillende kleuren (voorbeeld **2 2 2**). Een **serie** is een groep olopende nummers in dezelfde kleur (voorbeeld **11 12 13**). Wanneer je in 1 beurt meerdere sets gooit, dan moet je in elk geval met één set op tafel komen.

- Als je geen set kunt vormen, mag je een steen aanleggen bij een bestaand rijtje. Je mag ook bestaande rijtjes manipuleren om zo een steen aan te kunnen leggen.
- In 1 beurt mag je een set neerleggen, stenen toevoegen aan bestaande sets of bestaande sets manipuleren.
- Als je na het gooien van de dobbelstenen geen dobbelsteen hebt die je kunt aanleggen, is je beurt voorbij en is de andere speler aan de beurt.

Als na 3 keer gooien beide spelers geen set kunnen vormen of aan kunnen leggen, is het spel afgelopen en worden de punten geteld.

## Einde van een ronde

Als een van de spelers al zijn/haar dobbelstenen heeft gespeeld is het spel afgelopen. Of, als beide spelers geen zet meer kunnen maken na 3 keer gooien.

## De ronde winnaar

De eerste speler die al zijn/haar dobbelstenen heeft verspeeld is de winnaar. Of, als beide spelers geen zet meer kunnen maken na 3 keer gooien, wint de speler met de minst overgebleven punten.

## Voorbeelden vormen van sets en manipuleren

### 1. Eén of meerdere dobbelstenen toevoegen aan bestaande sets (Fig 1.):

Spelers dobbelstenen: **3 8**      dobbelstenen op tafel: **4 5 6**      **8 8 8**

De speler kan een de blauwe 3 aan de blauwe serie toevoegen en de blauwe 8 aan het rijtje, zodat je de volgende setjes krijgt:

**3 4 5 6**      **8 8 8 8**

### 2. Gebruik de dobbelstenen op tafel om sets te manipuleren en combineren zoals in een kruiswoordpuzzel (Fig 2.):

Spelers dobbelstenen: **3 3**      dobbelstenen op tafel: **3 4 5**

De speler plaatst de 2 dobbelstenen onder de bestaande 3, net als een kruiswoord, en vormt de volgende sets:

**3 4 5**  
**3**  
**3**

### 3. Bestaande sets manipuleren om meer sets te creëren (Fig 3.):

Spelers dobbelstenen: **3**

dobbelstenen op tafel:

**3 4 5** **2 2 2**

De speler verlegt de 2 bestaande groepen in een nieuwe volgorde, plaatst het over de 3, 4 en 5 rij en combineert de 2 sets door de zwarte 3 in de combinatie te plaatsen.

**2 2 2**

**3**

**3 4 5**

### Joker (Fig 4.)

De joker kan gebruikt worden in plaats van een nummer, het maakt niet uit welke kleur joker het is. Je mag een joker uit een bestaande set vervangen door een dobbelsteen te plaatsen waar de joker voor staat. Of je verlegt de dobbelstenen zodat de joker weggehaald kan worden, maar alleen als alle sets op tafel compleet en correct blijven.

Een joker die weggehaald is, moet in dezelfde ronde in een andere set geplaatst worden. Wanneer een speler aan het einde een joker overhoudt, krijgt hij/zij 10 extra punten. Bijvoorbeeld:

Spelers dobbelstenen: **6 7 5** dobbelstenen op tafel:

**3**  **5**

**3**

**3**

De speler combineert zijn dobbelstenen en legt, na het verplaatsen van de joker, de volgende set aan:

**3 3 3** **5 6 7**



**5**

### Let op

Vanaf de 2e beurt in elke ronde mogen de spelers bepalen of ze al hun dobbelstenen of een deel gooien. Belangrijk! Gooi de dobbelstenen niet opnieuw tot je aan de beurt bent. Dan mag je ze in de beker doen en uitrollen over tafel.

### Punten

De winnaar ontvangt het aantal punten wat gelijk is aan de som van de nummers op de overgebleven dobbelstenen van de tegenstander. Deze worden genoteerd op het scoresheet van de winnaar.

*Als beide spelers geen zet kunnen maken na 3 keer werpen:*

Tel de punten van de overgebleven dobbelstenen bij elkaar op, degene met de minste punten is de winnaar. Trek de laagste score bij de hoogste af, de overgebleven waarde zijn de punten voor de winnaar. Als een speler aan het einde een joker heeft, dan telt de joker als 10 punten.

### Scorekaart

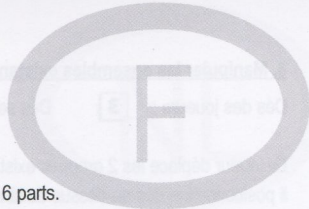
Aan het einde van elke ronde worden de punten op het witte vakje op de scorekaart geschreven. Het totaal aantal punten van alle rondes wordt bijgehouden in het grijze vakje. Schrijf tijdens de eerste ronde de punten in het bovenste grijze vakje.

### De uiteindelijke winnaar

De speler die na 6 rondes de meeste punten heeft gescoord is de winnaar.

© 2014 Goliath BV, Vijzelpad 80, NL 8051 KR Hattem. Waarschuwing. Niet geschikt voor kinderen onder de 36 maanden. Bevat kleine onderdelen, die ingeslikt kunnen worden. Verstikkingsgevaar. Informatie bewaren voor referentie. Kleuren en inhoud kunnen afwijken. Helpdesk?!... Ga niet terug naar de winkel maar bel ons rechtstreeks! Goliath HOLLAND Tel: 0900-5003030. © Rummikub is a Registered Trade Mark.

© Copyrights, Hertzano, All Rights Reserved. Manufactured by: Lemada Light Industries Ltd, 27 Betzael str., Arad 8909355, Israel. Made in Israel. [www.rummikub.com](http://www.rummikub.com) • [www.goliathgames.nl](http://www.goliathgames.nl)



## Un jeu Rummikub rapide pour 2 personnes

### But du jeu

Jouer tous ses dés et faire en sorte d'obtenir un maximum de points après 6 parts.

### Préparation

Écrivez les noms des joueurs dans le carnet des scores. Placez tous les dés dans le sac et secouez-le.

### Au début de chaque part

Chaque joueur prend 9 dés dans le sac. Tour à tour, les joueurs les mélangent dans le bac et les font rouler sur la table.

### Déroulement du jeu

Votre tour venu, secouez les dés se trouvant dans le bac et faites-les rouler sur la table.

Si vous pouvez former un ensemble, vous devez le poser sur la table et chaque joueur peut le continuer. Il y a deux sortes d'ensembles : une **rangée** est un groupe de dés avec 3 ou 4 numéros identiques de différentes couleurs (exemple **2 2 2**). Une **série** est un groupe de chiffres allant croissant et de la même couleur (exemple **11 12 13**). Lorsque, lors d'un seul lancé, vous avez plusieurs ensembles, vous devez quoi qu'il en soit n'en poser qu'un sur la table.

- Si vous ne pouvez composer aucun ensemble, vous pouvez poser un dé au niveau d'une rangée existante. Vous pouvez également manipuler les rangées existantes afin de pouvoir poser votre dé.
- Lorsque c'est à vous de lancer les dés, vous pouvez poser un ensemble, ajouter des dés aux ensembles existants ou manipuler les ensembles existants.
- Si, après avoir jeté les dés, vous n'êtes pas en mesure de déposer un dé, vous passez votre tour et c'est au tour du joueur suivant.

Si après trois lancers, les deux joueurs ne sont pas en mesure de former un ensemble ou d'en compléter, le jeu est terminé et les points sont comptés.

### Fin de la partie

La partie est terminée si l'un des joueurs a placé tous ses dés, ou si les deux joueurs ne sont plus en mesure de composer un ensemble après avoir jeté les dés à trois reprises.

### Le gagnant de la partie

Le premier joueur qui a joué tous ses dés remporte la partie. Si les deux joueurs ne sont plus en mesure de composer un ensemble après avoir jeté les dés à trois reprises, le joueur qui totalise le moins de points restants gagne la partie.

### Exemples de formations d'ensembles et de manipulations

#### 1. Ajouter un ou plusieurs dés aux ensembles existants (Fig 1.):

Dés des joueurs : **3 8** Dés se trouvant sur la table : **4 5 6 8 8 8**

Le joueur peut ajouter le 3 bleu à la série bleue et le 8 bleu à la rangée, de manière à former l'ensemble suivant :

**3 4 5 6 8 8 8 8**




#### 2. Utilisation des dés placés sur la table pour manipuler des ensembles existants et les combiner, comme dans des mots croisés (Fig 2.):

Dés des joueurs : **3 3** Dés se trouvant sur la table : **3 4 5**

Le joueur place les deux dés sous le trois existant, comme dans des mots croisés, et forme les ensembles suivants :

**3 4 5**  
**3**  
**3**

### 3. Manipuler les ensembles existants pour créer davantage d'ensembles (Fig 3.):

Dés des joueurs :  Dés se trouvant sur la table :  

Le joueur déplace les 2 groupes existants dans un nouvel ordre ;  
il positionne les dés au-dessus de la rangée 3, 4, 5 et combine les  
deux ensembles en plaçant le 3 noir au sein de la combinaison.



### Joker (Fig 4.)

Le joker peut être utilisé à la place d'un chiffre, peu importe la couleur du joker. Vous pouvez remplacer le joker d'un ensemble existant en plaçant un dé à la place du joker placé précédemment. Ou vous déplacez le dé de sorte que le joker puisse être enlevé, mais cela n'est possible que si tous les ensembles posés sur la table restent complets et corrects.

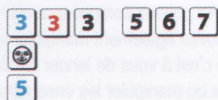
Un joker qui est enlevé doit être placé dans un autre ensemble lors de la même part. Lorsqu'un joueur conserve un joker en fin de partie, 10 points supplémentaires lui sont comptés.

Dés des joueurs :  Dés se trouvant sur la table :



Le joueur combine ses dés et les lieux,

Après avoir déplacé le joker, l'ensemble de ce qui suit:



### Attention

À partir du deuxième tour de chaque partie, les joueurs peuvent déterminer s'ils lanceront tous leurs dés ou une partie de ceux-ci. Important ! Ne relancez pas les dés avant que ce soit votre tour. Quand ce sera votre tour, vous pourrez les placer dans le bac et les faire rouler sur la table.

### Points

Le gagnant reçoit un nombre de points équivalant à la somme des chiffres se trouvant sur les dés restants de son adversaire. Ce nombre est noté sur la feuille de scores du gagnant.

*Si les deux joueurs ne sont plus en mesure de composer un ensemble après avoir jeté les dés à 3 reprises :*  
Comptez les points des dés restants, celui qui totalise le moins de points gagne la partie. Déduisez le score le plus bas du score le plus élevé, le résultat correspond aux points à attribuer au gagnant. Si un joueur a conservé un joker en fin de partie, le joker vaut pour 10 points.

### Carte des scores

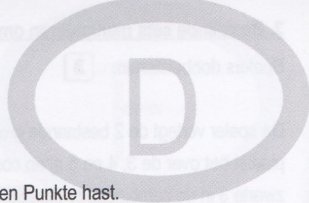
Au terme de chaque partie, les points sont inscrits dans la case blanche de la carte des scores. Le nombre total de points de toutes les parties est indiqué dans la case grise. Lors de la première partie, indiquez les points dans la case grise du dessus.

### Le grand gagnant

Le joueur totalisant le plus de points après 6 parties est le grand gagnant du jeu.

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Présence de petits éléments détachables susceptibles d'être avalés. Danger d'étouffement. Veuillez conserver notre adresse pour référence ultérieure. Les couleurs et les détails peuvent varier de l'illustration. © Rummikub est une marque déposée.

© Copyright, Hertzano, Tous droits réservés. Fabriqué par: Lemada Light Industries Ltd, 27 Betzalel str., Arad 8909355, Israel. Made in Israel. [www.rummikub.com](http://www.rummikub.com)



## Ein schnelles Rummikubspiel für 2 Spieler

### Ziel des Spiels

Spiele alle deine Würfel und Sorge dafür, dass du nach 6 Runden die meisten Punkte hast.

### Vorbereitung

Schreibe die Namen der Mitspieler auf den Punkteblock. Gib alle Würfel in den Beutel und schüttele ihn.

### Zu Beginn jeder Runde

Jeder Spieler nimmt 9 Würfel aus dem Beutel. Schüttelt abwechselnd die Würfel im Becher und rollt sie über den Tisch.

### Spielverlauf

Schüttele, wenn du dran bist, deine Würfel im Becher und rolle sie über den Tisch.

Wenn du ein Set bilden kannst, musst du dieses auf den Tisch legen und jeder Spieler darf hieran anlegen. Es gibt zwei verschiedene Arten von Sets: eine **Reihe** sind mehrere Würfel mit 3 oder 4 gleichen Ziffern in verschiedenen Farben (Beispiel **2 2 2**). Eine **Serie** ist eine Reihe aufsteigender Ziffern in derselben Farbe (Beispiel **11 12 13**). Wenn du in einer Runde mehrere Sets würfelst, musst du wenigstens ein Set auslegen.

- Wenn du kein Set bilden kannst, darfst du einen Stein an ein ausliegendes Set anlegen. Ausliegende Sets dürfen auch verändert werden, um einen Stein anlegen zu können.
- Wenn du dran bist darfst du entweder ein Set auslegen, Steine an ein ausliegendes Set anlegen oder ausliegende Sets verändern.
- Wenn du nach dem Würfeln nicht anlegen kannst, ist der andere Spieler dran.

Wenn nach 3 Mal würfeln keiner der Spieler ein Set bilden oder anlegen kann, ist das Spiel zu Ende und werden die Punkte gezählt.

### Ende einer Runde

Wenn einer der Spieler alle Würfel ausgelegt hat, ist das Spiel zu Ende. Oder wenn nach 3 Mal würfeln keiner der Spieler ein Set bilden kann.

### Der Gewinner der Runde

Der erste Spieler, der alle seine Würfel ausgelegt hat, ist der Gewinner. Wenn nach 3 Mal würfeln keiner der Spieler mehr ein Set bilden kann, gewinnt der Spieler mit den wenigsten übrig gebliebenen Punkten.

### Beispiele für Sets und das Verändern von Sets

#### 1. Einen oder mehrere Würfel an ausliegende Sets anlegen (Abb 1.):

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

Der Spieler kann die blaue 3 an die blaue Serie anlegen und die blaue 8 an die Reihe. Dadurch entstehen folgende Sets:

**8 8 8 8** **3 4 5 6**

#### 2. Benutze die Würfel auf dem Tisch, um Sets zu verändern und zu kombinieren wie bei einem Kreuzworträtsel (Abb 2.):

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

Der Spieler legt die 2 Würfel unter die ausliegende 3, genau wie bei einem Kreuzwort, und bildet folgende Sets:

**3 4 5**  
**3**  
**3**

### 3. Ausliegende Sets verändern, um mehr Sets zu bilden (Abb 3.):

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


Der Spieler legt die ausliegende 2er-Gruppe in eine neue Reihenfolge, legt sie über die Reihe „3, 4, 5“ und verbindet die beiden Sets mithilfe der schwarzen 3.



### Joker (Abb 4.)

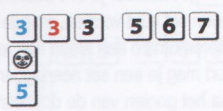
Der Joker kann anstelle einer Ziffer eingesetzt werden, die Farbe des Jokers spielt keine Rolle. Du kannst einen Joker aus einem ausliegenden Set ersetzen, indem du den entsprechenden Würfel legst. Oder du legst die Würfel anders, sodass der Joker weggenommen werden kann. Das geht aber nur, wenn alle Sets auf dem Tisch vollständig und korrekt bleiben.

Ein Joker, der ausgetauscht wurde, muss in derselben Runde wieder in einem anderen Set eingesetzt werden. Wenn ein Spieler am Ende einen Joker übrig behält, bekommt er/sie 10 Extrapunkte.

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



Der Spieler kombiniert sein Würfel und legt, nach dem Joker Wechsel, den folgenden Sets:



### Achtung

Ab dem 2. Wurf in jeder Runde dürfen die Spieler entscheiden, ob sie mit allen Würfeln oder nur einem Teil würfeln möchten. Wichtig! Würfele die Würfel erst wieder, wenn du wieder dran bist. Dann darfst du sie in den Becher geben und würfeln.

### Punkte

Der Gewinner erhält so viele Punkte, wie die Summe der übrig gebliebenen Würfel des Gegenspielers. Diese werden auf dem Punktezettel des Gewinners notiert.

*Wenn keiner der Spieler nach 3 Mal würfeln ein Set bilden kann:*

Addiere die Punkte der übrig gebliebenen Würfel, der Spieler mit den wenigsten Punkten gewinnt. Ziehe die niedrigste Punktzahl von der höchsten ab, das Ergebnis sind die Punkte für den Gewinner. Wenn ein Spieler am Ende einen Joker hat, zählt dieser 10 Punkte.

### Punktezettel

Am Ende jeder Runde werden die Punkte in das weiße Feld auf den Punktezettel geschrieben. Die Summe aller Runden wird im grauen Feld beigegehalten. Schreibe nach der ersten Runde die Punkte in das oberste graue Feld.

### Der Gesamtsieger

Der Spieler, der nach 6 Runden die meisten Punkte hat, ist der Gesamtsieger.

Achtung. Für Kinder unter 36 Monaten nicht geeignet, da Kleinteile verschluckt werden können. Erstickungsgefahr. Wir empfehlen Ihnen, die Firmeninformationen aufzubewahren. Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten. © Rummikub is a registered trade mark. © Copyrights, Hertzano, All Rights Reserved. Manufactured by: Lemada Light Industries Ltd, 27 Betzalel str., Arad 8909355, Israel. Made in Israel.

[www.rummikub.com](http://www.rummikub.com)

