

The Original Classic

Rummikub®

BRINGS PEOPLE TOGETHER



Spelregels
Règle de jeu
Spielanleitung

Afbeelding / Figure / Abbildung A

Stenen op het plankje
Pièces sur la planchette
Steine auf das Brett

3 8

Stenen op tafel
Pièces sur la table
Steine auf den Tisch

4 5 6 8 8 8
▼
3 4 5 6 8 8 8 8

Afbeelding / Figure / Abbildung B

11 8 8

8 9 10
▼
9 10 11 8 8 8

Afbeelding / Figure / Abbildung C

6

4 5 6 7 8
▼
4 5 6 6 7 8

Afbeelding / Figure / Abbildung D

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



Rummikub XP, voor 6 spelers, zie onderaan

Het spel wordt gespeeld met 106 stenen, inclusief 2 jokers. Elke steen (m.u.v. de 2 jokers) is voorzien van een cijfer. Deze cijfers lopen van 1 tot en met 13 in 4 verschillende kleuren: zwart, rood, blauw en geel. Rummikub kan worden gespeeld met minimaal 2 en maximaal 4 spelers. Het is de bedoeling dat de spelers zo snel mogelijk al hun stenen kwijttraken.

SPELREGELS

1. Alle stenen worden omgekeerd op tafel gelegd, door elkaar geschud en willekeurig neergelegd in stapeltjes van 7; dit is de pot. De spelers pakken om de beurt één steen en degene die het hoogste cijfer heeft, mag beginnen. De andere spelers zijn hierna een voor een met de klok mee aan de beurt. Leg de gepakte stenen terug in de pot.
2. Alle spelers nemen vervolgens 14 stenen en zetten die op hun plankje, zoveel mogelijk gerangschikt in "series" of "rijtjes"

SERIE: een serie bestaat uit minimaal **3 stenen van dezelfde kleur met opeenvolgende cijfers**. Bijvoorbeeld een rode 8, 9 en 10. Een serie kan uit een aantal stenen bestaan (1-13). De 13 vormt de afsluiting van iedere serie. Na 13 mag geen 1 aangelegd worden.

RIJTJE: een rijtje bestaat uit minimaal **3 stenen met dezelfde cijferwaarde, maar in verschillende kleuren**.

Bijvoorbeeld de gele, rode en blauwe 13. Een rijtje kan uit maximaal 4 kleuren bestaan omdat elke kleur slechts eenmaal in hetzelfde rijtje mag voorkomen.

3. Om aan het spel te beginnen moet een speler één of meer series *en/of* één of meer rijtjes (van welke combinatie dan ook) op tafel leggen met een totale puntenwaarde van ten minste 30 punten.
Een speler die geen beginserie op tafel kan leggen moet een steen uit de pot pakken. Daarmee is z'n beurt voorbij en de volgende speler is aan de beurt. Het spel bevat 2 jokers die kunnen worden gebruikt in plaats van een steen die in een serie of een rijtje ontbreekt. Een joker die in de beginserie wordt gebruikt heeft de puntenwaarde van de steen waarvoor hij in de plaats komt. Als een speler eenmaal een beginserie op tafel heeft gelegd, dan kan deze speler direct of later één of meer stenen aanleggen bij elke serie of rij die al op tafel ligt om deze groter te maken of om te manipuleren. De speler kan ook een complete serie of rij van het plankje nemen en op tafel leggen. Kan of wil een speler geen steen, serie of rijtje kwijt, dan moet hij/zij een steen uit de pot nemen waarna de volgende speler aan de beurt is.

LET OP:

Er ontstaat een gemeenschappelijk veld van series en rijtjes, dus niet voor elke speler apart.

MANIPULEREN

Series en rijtjes kunnen als volgt gemanipuleerd worden:

- **Aanleggen:** er wordt/worden één of meer stenen van het plankje aan een serie toegevoegd, of de vierde kleur aan een rijtje (bijvoorbeeld: **3 + 4, 5, 6** en/of **8, 8, 8 + 8**. Zie afb. A).
- **Combineren:** op tafel ligt een blauwe serie van **8, 9** en **10**. U heeft een blauwe **11**, een zwarte **8** en een gele **8**. Door het toevoegen van de blauwe **11** aan de serie kunt u de blauwe **8** wegnemen en een rijtje van **8 - 8 - 8** op tafel leggen. Zie afb. B.
- **Splitzen:** er ligt een rode serie van **4, 5, 6, 7** en **8** op tafel. U heeft een rode **6** op uw plankje. U mag nu de serie splitsen en twee rode series vormen van **4, 5, 6** en een serie van **6, 7, 8**. Zie afb. C.

Voorbeeld:

De volgende series liggen op tafel:

5, 6, 7	geel
5, 6, 7	rood
5, 6, 7, 8, 9	zwart

U heeft op uw plankje een zwarte **10** en een blauwe **5**. U mag de bovengenoemde series uit elkaar halen en drie nieuwe rijtjes vormen (**5, 5, 5**), (**6, 6, 6**) (**7, 7, 7**) en een blauwe **5** inzetten om een groter rijtje te vormen (**5, 5, 5, 5**). De zwarte **10** kunt u aanleggen bij de zwarte **8** en **9**. Zie afb. D.

JOKER

De joker neemt iedere cijferwaarde en elke kleur aan, ook in de beginserie. De joker kan gedurende het spel door iedere speler verwisseld worden voor de desbetreffende waarde en kleur. De ingewisselde joker moet direct weer in het spel ingezet worden en mag dus niet teruggenomen worden op het plankje. Deze joker neemt dan opnieuw elke gewenste cijferwaarde en kleur aan. Andere manieren om de joker vrij te krijgen zijn bijvoorbeeld: