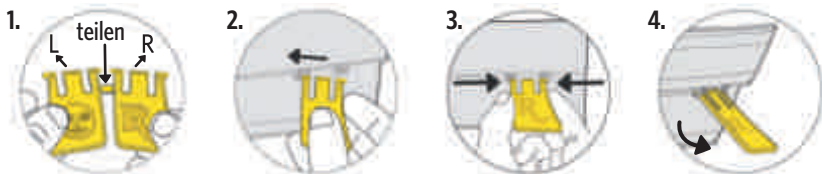


ORIGINAL Rummikub®

BRINGT MENSCHEN ZUSAMMEN

Twist

Aufbau:



Ziel des Spiels:

Ziel des Spiels ist es, als erster Spieler alle Spielsteine auf dem Tisch abzulegen.

Spielvorbereitung:

Alle Spielsteine werden mit den Zahlen nach unten auf den Tisch gelegt und gemischt. Jeder Spieler nimmt einen Spielstein. Der Spieler mit der höchsten Zahl beginnt das Spiel, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Die Spielsteine werden wieder zurück auf den Tisch gelegt und nochmals gemischt. Jeder Spieler nimmt sich nun 14 Spielsteine und legt sie auf sein Aufstellbrett („Brett“). Jetzt können sich die Spieler ihre Strategie ausdenken und ihre Spielsteine soweit wie möglich in zweierlei Kombinationen, nämlich in „**Gruppen**“ oder „**Reihen**“, sortieren.

Kombinationen:

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

Ein Beispiel:

7 7 7 7

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

Ein Beispiel:

3 4 5 6

Anmerkung: Der Zahlenwert 1 ist immer der niedrigste Spielstein und darf nicht an die 13 angelegt werden. Eine Auslage mit 12-13-1 ist nicht erlaubt.

Spielverlauf:

Um erstmals Spielsteine ablegen zu können, muss ein Spieler mit einer oder mehreren eigenen Kombinationen mindestens 30 Punkte legen. Die gesamte Punktzahl ergibt sich durch Addition der Zahlenwerte auf den Spielsteinen der Kombinationen. Dieses erste Ablegen wird als „Herauskommen“ bezeichnet.

Ist ein Spieler nicht in der Lage, mit insgesamt 30 Punkten „herauszukommen“ oder beschließt er, aus strategischen Gründen mit dem Herauskommen zu warten, nimmt er einen Spielstein aus dem Pool und legt ihn auf sein Aufstellbrett.

Beim Herauskommen darf ein Spieler nur neue Kombinationen auf den Tisch legen; er darf auf dem Tisch liegende Kombinationen weder neu arrangieren noch daran anlegen.

Wir empfehlen ein Zeitlimit von einer Minute pro Spielzug. Wenn ein Spieler nach einer Minute (oder einer anderen vereinbarten Zeit) Spielsteine neu arrangiert hat, seinen Spielzug aber noch nicht abgeschlossen hat, werden alle benutzten Spielsteine in ihre ursprüngliche Position zurückgelegt und der Spieler muss einen Spielstein aus dem Pool nehmen. Wenn der Spieler sich nicht mehr an die ursprüngliche Position aller Spielsteine erinnert, muss er drei Spielsteine aus dem Pool nehmen. Die übrig bleibenden Spielsteine werden dann unter die im Pool liegenden Spielsteine gemischt.

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 Spielsteine wie möglich auf dem Tisch abzulegen. Serien können auf vielfältige Art manipuliert werden (siehe die folgenden Beispiele), 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.



Beispiele für Neuordnung von Spielsteinen:

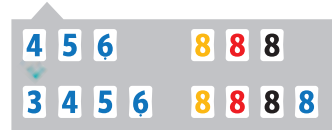
Ein oder mehrere Spielsteine an eine Kombination anlegen:

Blau 4,5,6 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 Tisch



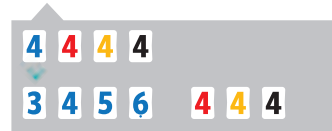
Den vierten Spielstein einer Gruppe für die Bildung einer neuen Serie verwenden:

Um mit den Spielsteinen auf dem Brett eine neue blaue Reihe zu bilden, benötigt der Spieler eine blaue 4. Der Spieler nimmt die blaue 4 aus der 4er-Gruppe auf dem Tisch und kann damit eine neue Reihe auslegen.

Spielsteine auf dem Brett



Spielsteine auf dem Tisch



Eine neue Kombination bilden, indem ein vierter Spielstein zu einer ausliegenden Kombination hinzugefügt und der benötigte Spielstein herausgenommen wird:

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

Spielsteine auf dem Brett



Spielsteine auf dem Tisch



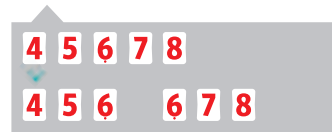
Eine Folge teilen:

Der Spieler teilt die Reihe auf, indem er die rote 6 zur Bildung von zwei separaten Reihen nutzt.

Spielsteine auf dem Brett



Spielsteine auf dem Tisch



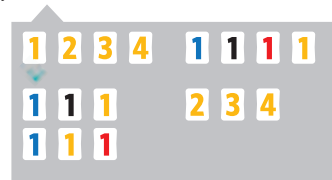
Teilen und kombinieren:

Der Spieler bildet eine neue 1er-Gruppe, indem er die blaue 1 von seinem Brett mit der gelben 1 aus der Reihe und der roten 1 aus der Gruppe kombiniert.

Spielsteine auf dem Brett



Spielsteine auf dem Tisch



Mehrfach teilen:

Der Spieler ordnet die drei ausliegenden Kombinationen neu und verwendet die schwarze 10 und die blaue 5 von seinem Brett, um drei neue Gruppen und eine neue Reihe auszulegen.

Spielsteine auf dem Brett



Spielsteine auf dem Tisch



JOKER

- Ein Spieler kann einen Joker nicht bei der ersten Auslage ersetzen.
- Ein Spieler kann einen Joker durch einen entsprechenden Spielstein von seinem Brett oder aus einer Gruppe oder einer Reihe vom Tisch ersetzen.
- Wird ein Joker ersetzt, muss er im gleichen Spielzug auch wieder in einer neuen Kombination eingesetzt werden. Der Joker darf nicht zurück auf das Brett des Spielers genommen werden.
- Kombinationen, die einen Joker beinhalten, können ergänzt und geteilt werden und es können Spielsteine aus dieser Kombination herausgenommen werden.

Normaler Joker

- Ein Normaler Joker kann in jeder Kombination durch einen Spielstein mit der passenden Zahl und in der passenden Farbe ersetzt werden.
- Wird der Joker aus einem aus 3 Spielsteinen bestehenden Satz entnommen, kann er durch einen Spielstein in einer der beiden fehlenden Farben ersetzt werden.
- Ein normaler Joker, der beim Ende des Spiels auf dem Brett eines Spielers zurückbleibt, wird mit 30 Minuspunkten bewertet.

Es gibt 4 Methoden, einen normalen Joker zu ersetzen:

1

Der Spieler kann den Joker durch einen oder beide Spielsteine vom Brett ersetzen.

Spielsteine auf dem Brett

3 3

Spielsteine auf dem Tisch



2

Der Spieler teilt die Reihe und ersetzt den Joker.

Spielsteine auf dem Brett

1 7

Spielsteine auf dem Tisch



3

Der Spieler legt die blaue 5 an und ersetzt den Joker.

Spielsteine auf dem Brett

5

Spielsteine auf dem Tisch



4

Der Spieler teilt die Reihe: Er legt die schwarze 1 an die 1er-Gruppe an und die schwarze 2 an die 2er-Gruppe, dann kann er sich den Joker nehmen.

Spielsteine auf dem Tisch



Spezielle Joker

- Die speziellen Joker können nicht dazu genutzt werden, einen normalen Joker oder einen speziellen Joker eines anderen Typs zu ersetzen.
- In einer Kombination müssen mindestens 3 Spielsteine, einschließlich des Jokers, benutzt werden.
- Bei der Addition der Punkte beim Herauskommen hat der spezielle Joker die Punktzahl(en) des Spielsteins, an dessen Stelle er verwendet wird.
- Ein spezieller Joker, der beim Spielende auf dem Brett eines Spielers zurückbleibt, wird mit 10 Minuspunkten bewertet.

Doppel-Joker

Dieser spezielle Joker kann nur als Doppel-Joker benutzt werden.

- Im folgenden Beispiel „2 - Joker - 5“ steht der Doppel-Joker für die Zahlen 3 und 4. Beim Herauskommen erhält dieser Spielstein den Wert der beiden Zahlen, die er ersetzt (in diesem Fall ist dies also der Wert 7).
- Beim Auslegen des Doppel-Jokers in einer Gruppe, gilt der Wert für beide ersetzten Spielsteine (im Beispiel 3+3, also der Wert 6).
- Der Doppel-Joker kann an jeder beliebigen Stelle in einer Kombination liegen: als erster oder letzter Spielstein oder in der Mitte. Erinnerung: Jede Serie besteht aus drei Spielsteinen. Auch beim Doppel-Joker müssen mindestens drei Spielsteine in einer Serie verwendet werden.

2 5

3 3

2

- ◆ Ein Doppel-Joker kann entweder durch beide Spielsteine, die er in einer Kombination vertritt ersetzt werden oder durch eine Neuordnung der Kombination „befreit“ werden.
- ◆ Der Doppel-Joker kann nicht vor der 2 oder nach der 12 benutzt werden (denn nur die 1 kann vor der 2 liegen und auf die 12 kann nur die 13 folgen, und der Doppel-Joker steht für zwei Zahlen!).

Farbwechsel-Joker

Dieser Joker kann nur als Farbänderungsjoker verwendet werden und dient dazu, eine Kombination in zwei Farben zu legen.

- ◆ Der Farbwechsel-Joker kann nur in Reihen benutzt werden, nicht in Gruppen mit demselben Zahlenwert.
- ◆ Wenn der Farbwechsel-Joker in einer Reihe benutzt wird, müssen die Spielsteine vor dem Joker eine andere Farbe als die Spielsteine hinter dem Joker aufweisen.
- ◆ Der Farbwechsel-Joker kann am Ende einer Kombination liegen, aber dann müssen die Spielsteine, die hinter dem Joker angelegt werden, eine andere Farbe haben.
- ◆ Es ist möglich, eine bestehende Reihe zu teilen und an den Farbwechsel-Joker eine andere Reihe anzulegen, aber der Farbwechsel-Joker muss im gleichen Spielzug zur Bildung einer anderen Reihe genutzt werden.

3 4  6

Spiegel-Joker

Der Spiegel-Joker wird zur Bildung von Spiegelkombinationen in Reihen oder Gruppen genutzt.

Ein Beispiel:

- ◆ In Reihen  In Gruppen 
- ◆ Jede Zahl, die an einer Seite angelegt wird, muss auch an der anderen Seite angelegt werden.
- ◆ Der Spiegel-Joker hat den Zahlenwert der mittleren Zahl, zum Beispiel:
Hier hat der Joker den Wert 5.
- ◆ Es ist möglich, die Reihe zu teilen und daran anzulegen, aber dieser spezielle Joker kann nur als Spiegel-Joker genutzt werden.
- ◆ Er ist ein ideales Instrument, um doppelt vorhandene Spielsteine abzulegen.

3 4  4 3

ANMERKUNG:

- ◆ Eine Kombination kann mehr als einen speziellen oder normalen Joker enthalten. Ein Beispiel:

4  6  6  4

Der Gewinner:

Der Spieler, der als Erster alle seine Spielsteine abgelegt hat, ruft „Rummikub Twist!“ und gewinnt das Spiel.

Das Spiel ist beendet, wenn ein Spieler seinen letzten Spielstein abgelegt hat oder wenn keiner der Spieler in der Lage ist, noch weiterzuspielen. Sind keine Spielsteine mehr im Pool, spielt jeder Spieler noch einen letzten Spielzug und hat dann die Möglichkeit, das Spiel zu gewinnen. Beim Spielende ermittelt jeder Spieler seine Punktzahl.

Punkte zählen:

Sobald ein Spieler das Spiel durch den Ruf „Rummikub Twist“ beendet hat, addiert zunächst jeder der anderen Spieler die Summe der auf seiner „Hand“ verbliebenen Spielsteine und schreibt sich diesen Wert als MINUSPUNKTE auf.

Der Spieler, der die Spielrunde gewonnen hat bekommt die Summe aller Punkte seiner Mitspieler als PLUSPUNKTE gutgeschrieben. Am Ende des gesamten Spiels addiert jeder Spieler die Summe aller Plus- und Minuswerte und ermittelt so eine Gesamtpunktzahl.

Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl hat das Spiel gewonnen.

Als Kontrolle gilt: Die Summe des Gewinners minus die Summen aller Verlierer ergibt Null.

Beispiel für eine Punktetabelle:

	Spieler A	Spieler B	Spieler C	Spieler D
Spiel 1	+ 24	- 5	- 16	- 3
Spiel 2	- 6	- 11	+ 22	- 5
Spiel 3	- 32	- 13	- 2	+ 47
Gesamt	- 14	- 29	+ 4	+ 39



Distributed by Koninklijke Jumbo B.V., part of JumboDiset.
Vertrieb durch Jumbo Spiele GmbH Postfach 10 14 54 D-40834
Ratingen © Koninklijke Jumbo B.V., all rights reserved.
Visit: www.jumbo.eu Made in Israel



ACHTUNG: Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten.
Verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Schachtel mit
Herstelleranschrift bitte aufbewahren.



Rummikub is the brand name of the original and authentic tile game.
© Rummikub is a registered trade mark
© Copyrights, Hertzano, All Rights Reserved.
Manufactured by: Lemada Light Industries Ltd.,
27 Betzael st., Arad 8909355, Israel.

www.rummikub.de
www.rummikub.com