

Afbeelding / Figure / Abbildung A

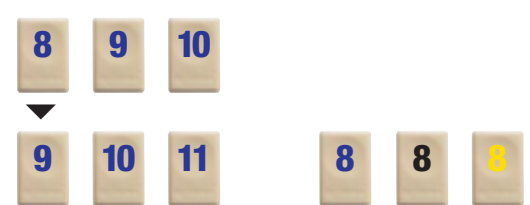
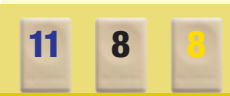
Stenen op het plankje
Pièces sur la planchette
Steine auf das Brett



Stenen op tafel
Pièces sur la table
Steine auf den Tisch



Afbeelding / Figure / Abbildung B



Afbeelding / Figure / Abbildung C



Afbeelding / Figure / Abbildung D



Rummikub DE "SABRA" MANIER

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 kwijtraken.

SPELREGELS

- 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.
- 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.

- 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.

• **Splitsten:** 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:

- Op tafel ligt een rij van: blauwe 3, rode 3 en een joker. U mag een gele 3 inzetten en de joker pakken.
- Op tafel ligt een rode serie van: 2, 3, joker, 5, 6. U mag er een rode 1 vóór leggen en een rode 7 erachter zodat u de serie kunt splitsen in 2 series van 1, 2, 3, en 5, 6, 7. Nu is de joker vrij en kunt u hem pakken.
- Op tafel ligt een blauwe serie van: 6, 7 en een joker als blauwe 8. U mag de joker verplaatsen en vóór de 6 leggen, zodat er een blauwe 4 voor de joker kan.
- Op tafel liggen een zwarte serie van 1, 2 en een joker en 2 rijtjes van: blauwe, gele, rode 1, 1, 1 en blauwe, gele en rode 2, 2, 2. U kunt van de serie de zwarte 1 wegpakken en aan het rijtje enen leggen 1, 1, 1, 1, en de zwarte 2 bij de tweeën 2, 2, 2. U kunt nu de joker pakken.

TIJDSLIMIET

Om het spel nog spannender te maken kunt u spelen met een tijdslimiet. Iedere speler heeft 2 minuten de tijd om aan te leggen en te manipuleren. Na 2 minuten moeten er op de tafel wel rijtjes en/of series van minimaal 3 stenen liggen. Als een speler de 2 minuten overschrijdt, dan moeten de stenen die geen deel uitmaken van rijtjes en/of series teruggenomen worden op het plankje. Bovendien moet deze speler 3 strafstenen pakken.

PUNTENTELLING

De speler die het eerst al zijn/haar stenen kwijt is, wint het spel. De verliezers krijgen de cijferwaarde van hun niet-gebruikte stenen als strafpunten berekend. (Iedere steen wordt berekend met de cijferwaarde die erop staat en een joker op het plankje telt voor 25 punten). De winnaar krijgt het totaal van de strafpunten als pluspunten berekend.

Voorbeeld puntentelling:

	1 ^e spel	2 ^e spel	Totaal
Speler A	24	-6	18
Speler B	-5	-11	-16
Speler C	-16	22	6
Speler D	-3	-5	-8

Speler A heeft gewonnen.

Deze spelregels vormen slechts een handleiding voor uw speelplezier met Rummikub. Er worden door Rummikub-fans verschillende varianten van het spel gespeeld en daarom bestaat er ook een uitgebreider spelregelboek. Behalve dit Rummikub spelregelboek zijn er een scorebloc en een zandloper verkrijgbaar bij uw spellenleverancier. Mocht u op- of aanmerkingen hebben of heeft u ideeën met betrekking tot inhoud, samenstelling, speelwijze of kwaliteit van het spel, schrijf ons dan gerust!

"GOLIATH B.V."

Postbus 51, 8050 AB HATTEM

Alleenverkoper in de Benelux

Telefoon: 038-4443093

e-mail: info@goliathgames.nl

www.goliathgames.nl

Vermeld bij correspondentie altijd uw telefoonnummer

Eveneens verkrijgbaar:

Rummikub
Woord Rummikub

Kinder-Rummikub
Dobbel Rummikub

©Goliath, NL 8050 AB Hattem

©Hertzano, Israël

Rummikub A LA FAÇON "SABRA" »

Le jeu se joue avec 106 pièces, 2 jokers compris. Chaque pièce (à l'exception des 2 jokers) porte un chiffre. Ces chiffres vont de 1 à 13 en quatre couleurs différentes : noir, rouge, bleu et jaune. Rummikub peut se jouer avec un minimum de 2 joueurs et 4 au maximum. L'objectif est que les joueurs se défassent le plus vite possible de toutes leurs pièces.

REGLES DU JEU

- Toutes les pièces sont placées à l'envers sur la table, mélangées et empilées en piles de 7 pièces, pour constituer la cagnotte. Les joueurs prennent à tour de rôle une pièce et celui qui a tiré le chiffre le plus haut peut commencer. Les autres joueurs suivent un à un dans le sens des aiguilles d'une montre. Remet la pièce tirée dans la cagnotte.
- Ensuite, tous les joueurs prennent 14 pièces et les déposent sur leur planchette en les rangeant autant que possible en « séries » ou en « rangées »

SÉRIE: une série est composée d'au moins 3 pièces de la même couleur en une succession chiffrée croissante. Par exemple : rouge, 8, 9 et 10. Une série peut être composée d'un nombre de pièces (1-13). Le 13 est la pièce qui clôture une série. Après le 13 on ne peut plus placer de 1.

RANGÉE : une rangée est composée d'un maximum de 3 pièces de la même valeur chiffrée, mais de couleurs différentes. Par exemple les chiffres 13 en jaune, rouge et bleu. Une rangée peut être composée au maximum de 4 couleurs parce qu'une couleur ne peut se retrouver qu'une seule fois dans la même rangée.

- Pour démarrer le jeu, un joueur doit déposer sur la table une ou plusieurs série(s) et/ou rangée(s) (quelle que soit la combinaison), représentant ensemble un total de 30 points minimum. Si un joueur qui ne peut pas déposer une série de démarrage du jeu, il doit prendre une pièce dans la cagnotte. Il passe son tour et c'est au tour du joueur suivant de jouer. Le jeu compte 2 jokers qui peuvent être utilisés à la place de la carte manquante pour constituer une série ou une rangée. Le joker utilisé dans une série de démarrage du jeu a la valeur de la pièce qu'il remplace. Lorsqu'un joueur a déposé une série/rangée de démarrage sur la table, il peut directement ou plus tard ajouter une ou plusieurs pièces à la série/rangée de démarrage pour la compléter ou pour manipuler. Le joueur peut aussi prendre une série ou rangée complète de sa planchette et la déposer sur la table. Si un joueur ne peut ou ne veut pas se défaire d'une pièce, série ou rangée, il doit alors prendre une pièce dans la cagnotte et perd ainsi son tour, c'est donc au tour du joueur suivant.

ATTENTION :

En jouant, vous créez un champ commun de séries et rangées, il ne faut donc pas déposer les pièces séparément pour chaque joueur.

MANIPULER

Les séries et rangées peuvent être manipulées comme suit :

• **Construire :** une ou plusieurs pièce(s) est/sont retirée(s) de la planchette et ajoutée(s) à une série ou la quatrième couleur est ajoutée à une rangée (par exemple : 3 + 4, 5, 6 en/of 8, 8, 8 + 8. Fig. A)

• **Combiner:** sur la table il y a une série bleue de 8, 9 et 10. Vous possédez un 11 bleu, un 8 noir et un 8 jaune. En ajoutant le 11 bleu à la série, vous pouvez enlever le 8 bleu et déposer sur la table une rangée de 8 - 8 - 8 (Fig.B).

• **Diviser :** il y a sur la table une série rouge de 4, 5, 6, 7 et 8. Vous avez un 6 rouge sur votre planchette. Vous pouvez maintenant diviser la série et constituer deux séries rouges, la première 4, 5, 6 et la deuxième 6, 7, 8 (Fig.C).

Exemple :

Sur la table il y a les séries suivantes :

5, 6, 7 jaune
5, 6, 7 rouge
5, 6, 7, 8, 9 noir

Sur la planchette vous avez un 10 noir et un 5 bleu. Vous pouvez défaire les séries ci-dessus et composer trois nouvelles rangées (5, 5, 5), (6, 6, 6) (7, 7, 7) et ajouter un 5 bleu pour faire une plus grande rangée (5, 5, 5, 5). Vous pouvez ajouter le 10 noir près des cartes noires 8 et 9 (Fig. D).

JOKER

Le joker prend toutes les valeurs chiffrées et la couleur, aussi pour la série de démarrage du jeu. Pendant le jeu, le joker peut être échangé par tous les joueurs pour la valeur et la couleur correspondant à la série ou la rangée. Le joker

