

**Rummikub**  
BRINGS PEOPLE TOGETHER  
**Junior**

Rummikub Junior, für 2-4 Spieler.

#### ZIEL DES SPIELS

Möglichst viele Belohnungsmarken zu verdienen, indem man Sätze auslegt und an bestehende Sätze anschließt.

#### FÜR

2-4 Spieler von 4-10 Jahren.

#### INHALT

10 rote Steine, 10 gelbe Steine, 10 blaue Steine, 10 schwarze Steine (alle mit Zahlen von 1 bis 10), 4 Joker, 56 Belohnungsmarken, 4 Aufstellbrettchen, Spielregeln.

#### Für Eltern und/oder Begleitpersonen:

Wenn Sie das Spiel zum ersten Mal mit kleinen Kindern spielen, ist es vernünftig, zuerst das Bekanntmachungsspiel zu spielen. In diesem Spielvarianten werden die Joker und die Aufstellbrettchen nicht verwendet. Auf die Weise können Sie die Kindern in ihrem Spiel besser betreuen.

#### BEKANNTMACHUNGSSPIEL

Legen Sie alle Steine offen auf den Tisch, so daß man die Zahlen sehen kann. Der Spielbetreuer nimmt einen willkürlichen Stein und nennt die Zahl und Farbe dieses Steins. Die anderen Spieler suchen einen Stein in derselben Farbe, dessen Zahl vor oder hinter die Zahl auf dem Stein paßt. Der erste Spieler, dem es gelingt, einen passenden Stein zu finden und diesen anzulegen, erhält eine Belohnungsmarke. Danach sucht man noch einen dritten passenden Stein und legt ihn an: so bildet man den ersten Satz. Der Spielbetreuer kann jetzt den Spielern erklären, was ein Satz ist: **Ein Satz umfaßt mindestens 3 Steine in derselben Farbe mit Zahlen in Reihenfolge.** So spielt man weiter, bis alle Steine in Sätzen von 1 bis 10 angelegt sind. Für jeden gut angelegten Stein erhält der betreffende Spieler jeweils 1 Belohnungsmarke. Der Gewinner ist derjenige mit den meisten Marken.

#### Das "echte Spiel": für Fortgeschrittene.

#### VORBEREITUNG

Verteilen Sie an jeden Spieler ein Aufstellbrettchen. Jeder Spieler erhält 6 Belohnungsmarken. Der Rest der Marken bildet die Bank. Legen Sie alle Steine einschließlich der Joker umgekehrt (also: die Zahlen nicht sichtbar) auf den Tisch und mischen Sie diese gut durch. Diese Steine bilden den Topf. Jeder Spieler nimmt sich 6 Steine aus dem Topf und stellt diese auf sein Aufstellbrettchen, so daß andere Spieler sie nicht sehen können.

#### SPIELBEGINN

Der älteste Spieler oder Spielbetreuer fängt an. Dieser Spieler versucht einen kompletten Satz auf den Tisch zu legen. Kann oder will er nicht auslegen, dann muß dieser Spieler eine Marke an die Bank bezahlen und einen neuen Stein aus dem Topf nehmen. Sein Spiel ist dann zu Ende. Der nächste Spieler, im Uhrzeigersinn, ist dann an der Reihe.

#### SPIELVERLAUF

Liegt noch kein Satz auf dem Tisch, dann müssen die nächsten Spieler zuerst versuchen, (einen/mehrere) Satz(e) auf den Tisch zu bekommen. Hat ein Spieler erst einmal einen oder mehrere Sätze auf den Tisch gelegt, dann darf jeder nächste Spieler, wenn er an der Reihe ist, einen oder mehrere Steine an vorhandene Sätze anlegen. Die nächsten Spieler versuchen dann, auch einen kompletten Satz auf den Tisch zu legen oder einen/mehrere Steine an vorhandene Sätze anzuschließen. Kann oder will nicht auslegen, dann muß dieser Spieler eine Marke an die Bank bezahlen und einen neuen Stein aus dem Topf nehmen. Sein Spiel ist dann zu Ende. Der nächste Spieler, im Uhrzeigersinn, ist dann an der Reihe.



#### BELOHNUNG

Für jeden (passend) ausgelegten Stein: 1 Marke.

Für jeden Satz: 1 Marke.

Für das Auslegen des jeweils letzten Steins: 1 Marke

#### BEISPIELE

1. Sie legen einen Satz von 3 Steinen aus? Sie erhalten 4 Belohnungsmarken: 3 Marken für jeden Stein aus dem Satz PLUS 1 Zusatzmarke, da Sie einen Satz ausgelegt haben (FIG. 1).
2. Sie erweitern 2 Sätze, die bereits auf dem Tisch liegen, mit 3 Steinen? -Sie erhalten 3 Belohnungsmarken (FIG. 2).
3. Sie legen einen Satz aus und fügen anderen Sätzen, die bereits auf dem Tisch liegen, einen Stein hinzu? -Sie erhalten eine Marke für jeden Stein des Satzes PLUS eine Zusatzmarke, da Sie einen Satz ausgelegt haben. Für die Steine, die Sie einem anderen Satz hinzugefügt, erhalten Sie pro Stein eine Marke (FIG. 3).

#### DER JOKER

Der Joker kann jede Farbe und jede Zahl ersetzen. Sie dürfen aber nicht mehr als einen Joker in einem Satz verwenden. Sie dürfen den Joker "befreien", indem Sie ihn durch den richtigen Stein ersetzen und sofort wieder in Kombination mit anderen Steinen auf den Tisch legen. Sie dürfen ihn aber auch wieder zurück auf Ihr Aufstellbrettchen stellen! Das machen Sie dann wie folgt: Sie ersetzen den Joker durch einen richtigen Stein Ihres Brettchens; für diesen Stein erhalten Sie keine Belohnungsmarke - Ihre Belohnung ist nämlich der Joker! Sie können den Joker dann, wenn Sie wieder an der Reihe sind, verwenden.

#### ENDE DES SPIELS

Hat ein Spieler alle seine Steine angelegt, dann ist das Spiel aus. Dieser Spieler erhält die normale Belohnung plus 1 zusätzliche Marke, weil er als erster sein Aufstellbrettchen leer hat. Die anderen Spieler müssen an die Bank 1 Marke für jeden Stein bezahlen, der auf ihren Aufstellbrettchen stehenbleibt.

#### DER GEWINNER

Der Gewinner ist derjenige mit dem meisten Marken. ACHTUNG: Der Gewinner ist nicht derjenige, der zuerst sein Brettchen leer hat. Nur bei der gleichen Anzahl Marken ist derjenige, der zuerst ausgeschieden ist, auch der Gewinner.

#### BEWERTUNGEN

1. Sie benötigen einen Stein aus dem Topf und es sind keine Steine mehr vorhanden? Dann ist Ihr Spiel aus. Sie bezahlen nichts an die Bank und warten solange, bis Sie wieder dran sind.
2. Sie möchten einen Stein aus dem Topf nehmen, aber Sie besitzen keine Marke mehr? Dann ist Ihr Spiel aus. Sie müssen warten, bis Sie wieder dran sind.

#### NEUE RUNDE

Alle Marken gehen zurück in die Bank. Alle Steine zurück in den Topf. Derjenige, der die vorherige Runde gewonnen hat, fängt mit der neuen Runde an.

Ⓢ 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, Arad, Israel.

www.rummikub.com • www.goliathtoys.de

D-9603-2236-0091 121213

5021012 V1 1213



#### EXEMPLES

1. Vous avez posé une série de 3 pièce? Vous recevrez 4 fiches de récompense: 3 fiches pour les 3 pièces posées et une fiche de plus pour avoir posé une série (FIG. 1).
2. Vous ajoutez 3 pièces à 2 séries déjà posées sur la table? Vous recevrez 3 fiches de récompense. (FIG. 2)
3. Vous posez une série sur la table et vous ajoutez des pièces à des séries déjà posées sur la table?-Vous recevrez 1 fiche de récompense pour chaque pièce que vous avez posée sur la table ainsi qu'une fiche additionnelle pour avoir posé une série. Pour les pièces que vous avez ajoutées aux autres séries, vous recevrez une fiche par pièce. (FIG. 3)

#### LE JOKER

Le joker peut remplacer n'importe quelle couleur ou chiffre. Vous pourrez utiliser plusieurs jokers dans une seule série. Vous pourrez "libérer" le joker en le remplaçant par la bonne pièce et en l'utilisant tout de suite après en combinaison avec d'autres pièces sur la table. C'est aussi permis de le remettre sur votre support!! Dans ce cas, il faut faire alors comme suit: remplacez le joker par la bonne pièce de votre support; vous ne recevez pas de fiche de récompense-cette récompense sera le joker!! Vous ré-utiliserez le joker lors des prochains tours.

#### FIN DU JEU

Si un joueur a posé toutes ses pièces sur la table, le jeu sera terminé. Ce joueur recevra la récompense usuelle d'une fiche ainsi qu'une fiche additionnelle pour avoir vidé le premier son support. Les autres joueurs devront payer à la Banque une fiche pour chaque pièce qui restent sur leurs supports respectifs.

#### QUI GAGNERA?

Le joueur qui a obtenu le plus grand nombre de fiches, gagnera. ATTENTION: Celui qui a vidé en premier son support n'est pas automatiquement le gagnant. Seulement dans le cas où tous les joueurs ont le même nombre de fiches, celui qui a terminé le jeu est en même temps gagnant.

#### REMARQUES

1. Vous voulez prendre une pièce de la pioche et il n'y en a plus? Votre tour est passé. Vous ne payez pas de fiches à la Banque et vous attendez le prochain tour.
2. Vous voulez prendre une pièce de la pioche et vous n'avez plus de fiches? Votre tour est passé. Vous attendrez le prochain tour.

#### NOUVELLE PARTIE

Toutes les fiches sont remises dans la Banque. Toutes les pièces sont remises dans la pioche. Le gagnant de la dernière partie, commencera.

Ⓢ Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Présence de petits éléments détachables susceptibles d'être avalés. Risques 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, Arad, Israël.

www.rummikub.com • www.jeux-goliath.com

Op tafel liggen Posées sur la table Auf dem Tisch liegen	Door speler toegevoegd Pièces ajoutée par le joueur Hinzugefügt durch einen Spieler	Resultaat Résultat Resultat	Beloning Récompense Belohnung
<b>Fig 1</b>			
	1 2 3	1 2 3	4
<b>Fig 2</b>			
2 3 4 5	7	2 3 4 5 7	2
6 7 8 9	10	6 7 8 9 10	1
<b>Fig 3</b>			
	6 7 9	6 7 9	5
1 2 3 4		1 2 3 4	1
1 3	4 5	1 3 4 5	2



Rummikub Junior, voor 2-4 spelers.

**DOEL**

Zoveel mogelijk beloningsfiches verdienen door series uit te leggen en aan bestaande series toe te voegen.

**VOOR**

2-4 spelers van 4-10 jaar.

**INHOUD**

10 rode stenen, 10 gele stenen, 10 blauwe stenen, 10 zwarte stenen (allemaal olopend van 1 tot 10), 4 jokers, 56 beloningsfiches, 4 speelplankjes, spelregels.

**Voor ouders en/of begeleiders:**

Als u dit spel voor het eerst met zeer jonge kinderen gaat spelen, is het verstandig eerst het kennismakingsspel te spelen. In deze spelvariant worden de jokers en de speelplankjes niet gebruikt. Op deze manier kunt u de kinderen beter begeleiden in het spel.

**KENNISMAKINGSSPEL**

Leg alle stenen open op de tafel zodat de cijfers zichtbaar zijn. De spelbegeleider neemt een willekeurige steen en roept het cijfer en de kleur van deze steen. De andere spelers zoeken een steen in de dezelfde kleur, die qua cijfer voorafgaat aan of volgt op het getal op de steen. De eerste spelers die een passende steen weet te vinden en aan te leggen, verdient een beloningsfiche. Dan zoekt men nog een derde passende steen en legt hem aan: zo vormt men de eerste serie. De spelbegeleider kan nu uitleggen aan de spelers wat een serie is: **Een serie bevat minimaal 3 stenen in olopende volgorde van cijfers in dezelfde kleur.** Ze speelt men door totdat alle stenen zijn aangelegd in series van 1 tot 10. Voor iedere goed aangelegde steen, ontvangt de desbetreffende speler telkens 1 beloningsfiche. De winnaar is degene met de meeste fiches.

**Het "echte spel": voor gevorderden.**

**VOORBEREIDING**

Deel aan iedere speler 1 speelplankje uit. Iedere speler ontvangt 6 beloningsfiches. De rest van de fiches vormen de bank. Leg alle stenen inclusief de jokers omgekeerd (dus: de cijfers zijn niet zichtbaar) op tafel en meng ze goed door elkaar. Deze stenen vormen de pot. Iedere speler neemt 6 stenen uit de pot en zet deze op zijn speelplankje, uit het zicht van de andere spelers.

**SPELBEGIN**

De oudste speler of spelbegeleider begint. Deze speler probeert (een) complete serie(s) op tafel te leggen. Als hij niet kan of wil uitleggen, dan moet deze speler een fiche aan de bank betalen en een nieuwe steen uit de pot nemen. Zijn beurt is dan voorbij. De volgende speler, met de klok mee, is dan aan de beurt.

**SPELVERLOOP**

Als er nog geen serie op tafel ligt, moeten de volgende spelers eerst proberen (een) serie(s) op tafel te krijgen. Zijn er eenmaal één of meerdere series door een speler op tafel gelegd, dan mag iedere volgende speler op zijn beurt een steen/ stenen aan de uitgelegde serie(s) toevoegen. De volgende spelers proberen op hun beurt een complete serie op tafel te leggen en/of één of meerdere stenen aan bestaande series toe te voegen. Wie niet kan of wil aanleggen moet passen, 1 fiche betalen aan de bank en een steen nemen van pot. De beurt is voorbij en de volgende speler gaat verder.

**BELONING**

Voor elke (passend) uitgelegde steen: 1 fiche  
Voor elke serie: 1 fiche.  
Voor het uitleggen van je laatste steen: 1 fiche.



**VOORBEELDEN**

- Je legt een serie van 3 stenen uit? Je krijgt 4 beloningsfiches: 3 fiches voor iedere steen uit de serie PLUS 1 fiche extra omdat je een serie hebt uitgelegd. (FIG. 1)
- Je voegt 3 stenen toe aan 2 series die al op tafel liggen? Je ontvangt dan 3 beloningsfiches. (FIG. 2)
- Je legt een serie uit en je voegt stenen toe aan series die al op tafel liggen? Je ontvangt één fiche voor elke steen uit de serie PLUS één extra fiche omdat je een serie hebt uitgelegd. Voor de stenen die je aan andere series toevoegt, ontvang je één fiche per steen. (FIG. 3)

**JOKER**

De joker kan elke kleur en elk cijfer vervangen. Je mag meer dan één joker in één serie gebruiken. Je mag de joker "bevrijden" door hem door de juiste steen te vervangen en direct weer te gebruiken in combinatie met andere stenen op tafel. Maar je mag hem ook terug op je plankje zetten!! Dat doe je dan als volgt: je vervangt de joker door de juiste steen van je plankje; voor deze steen ontvang je geen beloningsfiche, je beloning is immers de joker!! Je kunt de joker dan in je volgende beurt(en) weer gebruiken.

**EINDE VAN HET SPEL**

Als een speler al zijn stenen heeft aangelegd, is het spel voorbij. Deze speler ontvangt de gewone beloning plus 1 extra fiche omdat hij als eerste zijn plankje leeg heeft. De andere spelers moeten aan de bank 1 fiche voor elke steen die op hun plankje is blijven liggen, betalen.

**DE WINNAAR**

De winnaar is degene met de meeste fiches. LET OP: de winnaar is niet degene die het eerst zijn plankje leeg heeft! Alleen bij een gelijk aantal fiches is die het eerst uit was, wel de winnaar.

**OPMERKINGEN**

- Je hebt een steen nodig uit de pot, en er zijn geen stenen in de pot? Je beurt is voorbij. Je betaalt niets aan de bank en wacht tot je volgende beurt.
- Je wilt een steen uit de pot nemen, maar je hebt geen fiches meer? Je beurt is voorbij. Je moet wachten tot je volgende beurt.

**NIEUW RONDE**

Alle fiches gaan terug in de bank. Alle stenen gaan terug in de pot. Degene die de vorige ronde heeft gewonnen, begint de nieuwe ronde.

© 2011 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, Arad, Israel.

www.rummikub.com • www.goliathgames.nl



Rummikub Junior, pour 2-4 joueurs.



**OBJECTIF**

Gagner le plus grand nombre de fiches de récompense en mettant des séries sur la table ou en ajoutant des pièces à des séries existantes.

**POUR**

2-4 joueurs à partir de 4 ans jusqu'à 10 ans.

**CONTENU**

10 pièces rouges; 10 pièces jaunes; 10 pièces bleues; 10 pièces noires (toutes les pièces montent de 1 à 10); 4 jokers, 56 fiches de récompense; 4 supports, 1 règle du jeu.

**Conceil pour les parents/animateurs ou animatrices:**

Si vous jouez le Rummikub Junior pour la première fois avec des très jeunes enfants, il est conseillé de commencer avec le jeu d'introduction. Dans cette variante sur le "vrai" jeu, vous laisserez de côté les support et les jokers. Ainsi vous pourrez mieux accompagner vos enfants lorsqu'ils jouent.

**JEU D'INTRODUCTION**

Mettez toutes les pièces sur la table, face en-dessus, pour que tous les joueurs puissent voir les chiffres. Nommez le chiffre et la couleur de votre jeton. Le autres joueur cherchent une pièce, de la même couleur, qui précède ou qui suit au chiffre sur votre jeton. Le premier joueur à trouver et à poser une pièce correspondante, recevra 1 fiche de récompense. Ensuite tous les joueurs chercheront une pièce qui formera la première série. L'animateur/-trice pourra maintenant expliquer aux petits joueurs ce que veut dire qu'une "série". **Série: 3 pièces au minimum, qui sont également de la même couleur et dont les chiffres se suivent.** On jouera ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les pièces soient bien placées en séries montants de 1 à 10. Pour chaque pièce bien posée, le joueur en question recevra 1 fiche de récompense. Le joueur qui aura le plus grand nombre de fiches, gagnera la partie.

**Le "vrai" jeu: pour des joueurs avancés**

**PRÉPARATION**

Distribuez à chaque joueur 1 support et 6 fiches de récompense. Les fiches restantes constitueront la Banque. Mettez toutes les pièces ainsi que les jokers sur la table, face en-dessous (de sorte que les chiffres ne soient pas visibles) et mélangez-les bien. Ces pièces-ci constitueront la pioche. Chaque joueur prend 6 pièces de la pioche, et les met sur son support de façon à les cacher de ses adversaires.

**DÉBUT DU JEU**

Le joueur le plus âgé commencera à jouer. Il essaiera également de poser une/des série(s) sur la table. Si ce premier joueur ne peut ou ne veut pas poser une/des série(s) sur la table, il sera obligé de prendre une nouvelle pièce de la pioche et de payer 1 fiche à la Banque. Son tour est passé. Le deuxième joueur, suivant le sens des aiguilles d'une montre, pourra jouer.

**SUITE DU JEU**

S'il n'y a pas encore une série sur la table, les joueurs qui suivent, devront essayer d'abord d'en poser une. Dès que l'on a posé une/des série(s) sur la table, le joueur suivant pourra, lors de son tour, ajouter une/des pièce(s) à la/aux série(s) posée(s) sur la table. Il sera obligé de prendre une nouvelle pièce de la pioche et de payer 1 fiche à la Banque. Son tour est passé. Le deuxième joueur, suivant le sens des aiguilles d'une montre, pourra jouer.

**RÉCOMPENSE**

Pour chaque pièce bien posée: 1 fiche de récompense.  
Pour chaque série bien posée: 1 fiche de récompense en plus.  
Pour avoir posé votre dernière pièce: 1 fiche de récompense en plus.