



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 un 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 hinzugefügen, 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. Erststückergefahr. 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



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 oplopend 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 oplopende 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

1. 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)
2. Je voegt 3 stenen toe aan 2 series die al op tafel liggen? Je ontvangt dan 3 beloningsfiches. (FIG. 2)
3. 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

1. 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.
2. 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.

NIETWONDE 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, Vrijzelpad 60, NL 8051 KR Hatteren.

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