

Speciale jokers

De speciale jokers kunnen niet in plaats van een gewone joker of een ander soort speciale joker worden ingezet.

Denk eraan dat een combinatie op tafel moet bestaan uit ten minste 3 stenen. Je mag nooit (zelfs niet met een dubbele joker) een rijtje of serie met maar 2 stenen op tafel laten liggen.

Op het moment van uitkomen, neemt de speciale joker bij de puntentelling de cijferwaarde aan van de steen of stenen waar deze voor ligt.

Dubbele joker

Deze speciale joker kan alleen worden gebruikt als dubbele joker (dus 2 passende cijfers).

Voorbeeld:

Serie: 2 - dubbele joker - 5. De dubbele joker ligt voor de 3 en de 4. Bij het uitkomen neemt de joker de waarde van beide stenen aan (in dit geval is de waarde 7).



Rijtje: blauw 3 - roze 3 - dubbele joker. De dubbele joker ligt voor een gele 3 en een zwarte 3.



De dubbele joker kan worden vrijgespeeld door de twee stenen waarvoor in de plaats ligt op tafel te leggen of door de combinatie te verleggen.

De steen met de dubbele joker kan op elke willekeurige plek in de combinatie worden gebruikt: aan het begin, in het midden of aan het einde.

De dubbele joker kan niet worden gebruikt voor een 2 of na een 12 (alleen de 1 kan voor de 2 komen en alleen de 13 kan na de 12 komen).

Tweekleurenjoker

De tweekleurenjoker wordt alleen gebruikt in series, om zo een serie van twee kleuren te maken:

Wanneer de tweekleurenjoker wordt gebruikt in series, moeten de stenen voor de joker één bepaalde kleur hebben terwijl de stenen na de joker een andere kleur moeten hebben.

De tweekleurenjoker kan aan het einde van een serie worden gelegd, maar na de joker moeten dan stenen van een andere kleur worden gelegd.



Spiegeljoker

De spiegeljoker wordt gebruikt om een gespiegelde combinatie (serie of rijtje) te maken.

Voorbeeld:

In een serie



In een rijtje



Als er aan één kant een steen wordt gelegd, moet er aan de andere kant een steen met dezelfde waarde worden gelegd.

De spiegeljoker neemt de waarde van het cijfer in het midden aan. Zo is de waarde van de joker hiernaast 5.



Stenen mogen worden weggenomen van of worden aangelegd bij een serie of rijtje, maar deze speciale joker kan alleen worden gebruikt als een spiegeljoker.

De spiegeljoker is ideaal om dubbele stenen kwijt te raken.

Let op: een serie of rijtje mag uit meer dan één speciale of gewone joker bestaan. De nummerreeks aan de ene kant moet altijd gespiegeld zijn aan die van de andere kant (joker is hier toegestaan).

Voorbeeld 1:



Voorbeeld 2:



Tijdslimiet:

De tijdslimiet per speler per beurt is 1 minuut. Een speler die de tijdslimiet overschrijdt, moet een steen uit de pot pakken en daarmee is zijn/haar beurt afgelopen.

Onvolledige series:

Een speler die er binnen de tijdslimiet van 1 minuut niet in slaagt om een zet af te ronden, moet de stenen terugleggen zoals deze op de tafel lagen, zijn/haar gespeelde stenen terugnemen en 3 strafstenen uit de pot pakken. Hiermee is de beurt voorbij.

Aanleggen bij combinaties:

Een speler mag stenen aanleggen bij een combinatie zolang de rijtjes en series op tafel aan de regels voldoen en er geen losse stenen overblijven aan het einde van de beurt.

Winnaar:

Na het einde van de laatste ronde is de speler die in totaal de meeste spellen van alle rondes heeft gewonnen de winnaar. Is er sprake van een gelijkspel, dan is de speler met de meeste punten de winnaar.

Puntentelling:

Nadat een speler al zijn/haar stenen heeft gelegd en "Rummikub!" heeft geroepen, tellen de andere spelers de waarde van de stenen op hun plankje bij elkaar op. Dit zijn hun strafpunten. De winnaar van het spel krijgt een positief puntenaantal dat gelijk is aan het totaal aantal punten van de andere spelers. Als hulpmiddel om de punten te controleren: het aantal punten van de winnaar moet gelijk zijn aan het totaal aantal punten van de andere spelers in elk spel en aan het einde van elke ronde. Let op: een joker (welke dan ook) op het plankje telt voor 30 strafpunten.

In het uitzonderlijke geval dat er geen stenen meer in de pot zitten voordat een speler "Rummikub!" roept en niemand meer een steen kan spelen, wint de speler met de laagste waarde van de stenen op zijn/haar plankje de ronde. Elke speler berekent de waarde van zijn/haar stenen en trekt deze af van de totale waarde van de winnaar (de andere spelers krijgen dus een negatief aantal punten). Vervolgens trekken ze dit aantal punten af van hun scores. Het totaal van deze negatieve score krijgt de winnaar er als positieve score bij.

Na de puntentelling leggen de spelers alle stenen weer op tafel en begint het volgende spel door de aanwijzingen onder Voorbereiding te volgen. Naast het aantal punten, houden spelers ook bij hoeveel spellen iedere speler heeft gewonnen.

Voorbeeld puntentelling:

	Speler A	Speler B	Speler C	Speler D
Spel 1	+ 24	- 5	- 16	- 3
Spel 2	- 6	- 11	+ 22	- 5
Spel 3	- 32	- 13	- 2	+ 47
Spel 4	- 10	- 25	+ 41	- 6
Totaal van de ronde	- 24	- 54	+ 45	+ 33

Strategie:

Een spelletje "Rummikub®" lijkt misschien langzaam op gang te komen, maar naarmate er meer combinaties op tafel liggen, zijn er steeds meer zetten mogelijk. In het begin van het spel is het verstandig om wat stenen op je plankje te bewaren. Zodra andere spelers combinaties op tafel hebben gelegd, zijn er veel meer mogelijkheden zijn om stenen aan te leggen. Soms kan het handig zijn om de vierde steen van een rijtje of serie te bewaren en er maar drie op tafel te leggen. Zo kun je deze steen de volgende beurt spelen en hoef je geen steen uit de pot te pakken. Het is ook verstandig een joker op je plankje te bewaren, maar je loopt wel het risico ermee te blijven zitten (en 30 strafpunten te krijgen) als een andere speler "Rummikub!" roept.

www.Rummikub.com

Rummikub® is een gedeponeerd handelsmerk.

© Copyright Micha & Mariana Hertzano - alle rechten voorbehouden.

Vervaardigd door: Lemada Light Industries Ltd., 27 Betzalel st., Arad 8909355, Israël

"WAARSCHUWING"! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Bevat kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar! Kleuren en onderdelen kunnen afwijken van de hier

getoonde kleuren en onderdelen.

Afbeeldingen dienen alleen ter referentie. Vervaardigd in Israël.

PLAY **Rummikub** ONLINE
WWW.RUMMIKUB.COM



D-8600/8601-2236-0011 011215



The Original
Rummikub[®]
BRINGS PEOPLE TOGETHER

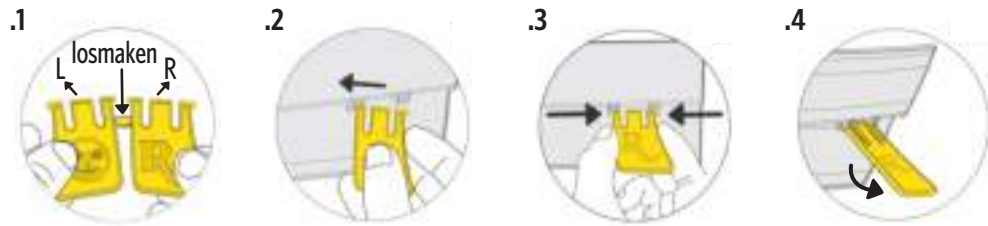
With a
Twist



Inhoud:

112 stenen (8 sets met stenen van 1 t/m 13 in vier kleuren en 8 jokers), 4 plankjes en 8 pootjes.

In elkaar zetten:



Doel van het spel:

De bedoeling is dat een speler zo snel mogelijk alle stenen van zijn/haar plankje kwijtraakt door series en/of rijtjes te maken.

Combinaties:

Er zijn twee soorten combinaties:

Een **rijtje** bestaat uit 3 of 4 stenen met dezelfde cijferwaarde, maar in verschillende kleuren.



Een **serie** bestaat uit minimaal 3 stenen van dezelfde kleur met opeenvolgende cijfers. Een 1 is altijd het laagste cijfer en mag niet na een 13 worden aangelegd.



Vorbereiding:

Leg alle stenen omgekeerd op tafel en schud ze goed door elkaar. Iedere speler pakt een steen en degene die het hoogste cijfer heeft, mag beginnen. Leg de stenen terug op tafel en schud ze door elkaar. Het is het gemakkelijkst om de stenen in stapeltjes van 7 neer te leggen. Elke speler neemt 14 stenen en zet deze op zijn/haar plankje. De stenen die nog op tafel liggen vormen de pot. De spelers bepalen hoeveel rondes ze spelen. Elke ronde bestaat uit meerdere spellen. Het aantal spelers is bepalend voor het aantal spellen in een ronde. Bij vier spelers bestaat een ronde uit vier spellen, bij drie spelers bestaat een ronde uit drie spellen en bij twee spelers bestaat een ronde uit twee spellen. Het spel is afgelopen als een speler de laatste steen van zijn/haar plankje speelt. De spelers beginnen dan opnieuw tot ze het aantal afgesproken rondes/spellen hebben gespeeld.

Tijdens het spel:

Elke steen heeft een cijferwaarde (het cijfer dat op de steen staat). Om aan het spel te beginnen moet een speler één of meer series of rijtjes op tafel leggen met een totale waarde van ten minste 30 punten. Deze punten moeten van de stenen op het plankje van de speler komen. De speler mag bij het uitkomen geen stenen gebruiken die al op tafel liggen.

Een joker die bij het uitkomen wordt gebruikt heeft de puntenwaarde van de steen waarvoor hij in de plaats komt. Kan of wil een speler geen stenen kwijt, dan moet hij/zij een steen uit de pot nemen, waarna de volgende speler aan de beurt is. De beurt gaat naar de speler links van je (met de klok mee). Als een speler eenmaal is uitgekomen, dan kan deze speler één of meer stenen van zijn/haar plankje aanleggen bij elke combinatie die al op tafel ligt. Als een speler tijdens zijn/haar beurt geen steen kan aanleggen of een rijtje of serie van zijn/haar plankje kan neerleggen, dan moet die speler een steen uit de pot pakken en is zijn/haar beurt voorbij. Een speler mag een steen die hij/zij uit de pot heeft gepakt niet direct neerleggen, maar mag deze steen niet eerder dan bij de volgende beurt spelen. Het spel gaat door tot een van de spelers de laatste steen van zijn/haar plankje speelt en "Rummikub!" roept. Dan is het spel voorbij en berekenen spelers hun punten (zie Puntentelling). Als er geen stenen meer in de pot zitten, maar iedereen nog één of meerdere stenen op zijn/haar plankje heeft, gaat het spel door tot de spelers geen stenen meer kunnen leggen. Dan is het spel voorbij.

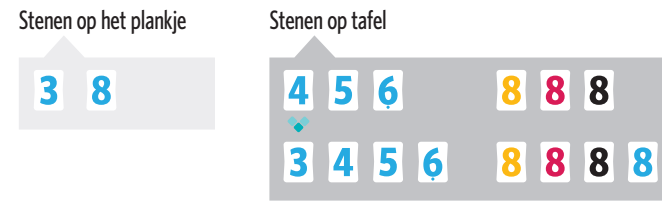
Stenen verleggen:

Het strategisch verleggen van stenen is deels wat het spelen van "Rummikub" zo spannend maakt. Elke speler probeert zoveel mogelijk stenen op tafel te leggen door nieuwe rijtjes of series te maken of stenen aan te leggen bij bestaande combinaties. Als een speler combinaties uit elkaar haalt, moet hij/zij alle stenen van die combinaties in dezelfde beurt gebruiken en alle gevormde combinaties moeten voldoen aan de regels voor rijtjes en series (zie Combinaties). Bestaande combinaties kunnen op diverse manieren worden verlegd, zoals de volgende voorbeelden laten zien:

Stenen verleggen - voorbeelden:

Eén of meer stenen van het plankje nemen en aanleggen:

Op tafel ligt een blauwe serie van 4, 5 en 6. Je kunt de blauwe 3 aanleggen bij de bestaande serie en de blauwe 8 bij het rijtje met achten dat op tafel ligt.



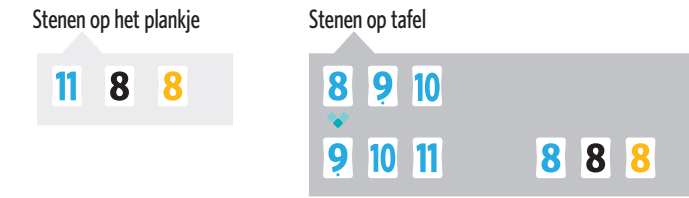
Een nieuwe combinatie maken met de vierde steen van een rijtje:

Je hebt een blauwe 4 nodig om een nieuwe blauwe serie te maken met de stenen op je plankje. De blauwe 4 van het rijtje met vieren op tafel kun je met de blauwe 3, 5 en 6 combineren tot een nieuwe serie.



Een nieuwe combinatie maken door een vierde steen aan te leggen en de benodigde steen weg te nemen:

Je kunt de blauwe 11 aanleggen bij de serie en de blauwe 8 vervolgens wegnemen om zo een nieuw rijtje met achten te maken.



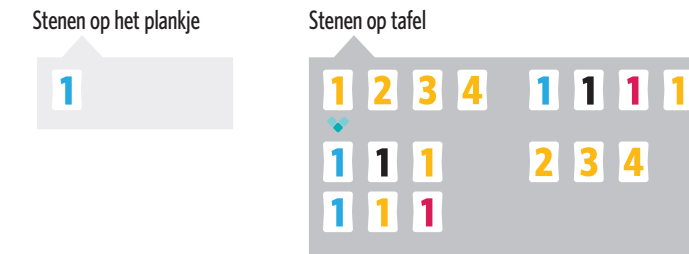
Een serie splitsen:

Je kunt de serie splitsen door met de roze 6 twee aparte series te maken.



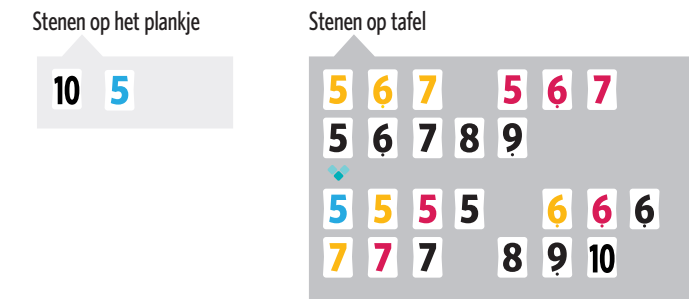
Dubbele splitsing:

Je maakt een nieuw rijtje met enen door de blauwe 1 van je plankje te combineren met de gele 1 van de serie en de roze 1 van het rijtje.



Meervoudige splitsing:

Je kunt de drie bestaande series verleggen door met de zwarte 10 en de blauwe 5 op je plankje drie nieuwe rijtjes en één nieuwe serie te maken.



Jokers

- Een speler kan een joker niet inwisselen voordat hij/zij is uitgekomen en ook niet op het moment dat hij/zij uitkomt.
- De steen waartegen de joker wordt ingewisseld, kan van een plankje of een combinatie op tafel komen.
- Een combinatie met een joker kan worden aangevuld met stenen, kan worden gesplitst en er kunnen stenen vanaf worden gehaald.
- De ingewisselde joker moet dezelfde beurt weer in het spel worden ingezet als onderdeel van een nieuwe combinatie.

Gewone joker

- De gewone joker kan worden ingewisseld tegen elke steen in elke combinatie die dezelfde cijferwaarde en kleur heeft als de steen waar de joker voor in de plaats ligt.
- In het geval van een rijtje van 3 stenen kan de joker worden ingewisseld tegen één van de twee ontbrekende kleuren.
- Voor een gewone joker die tot het einde van het spel op het plankje van de speler blijft liggen, krijgt de speler 30 strafpunten.

Er zijn 4 manieren om een gewone joker vrij te spelen:

1

Je kunt de joker inwisselen tegen één van de stenen of allebei de stenen op je plankje.



2

Je kunt de serie splitsen en zo de joker vrijspelen.



3

Je kunt de blauwe 5 toevoegen en zo de joker vrijspelen.



4

Je kunt de serie splitsen door de zwarte 1 bij het rijtje enen te leggen en de zwarte 2 bij het rijtje tweeën te leggen. Nu is de joker vrijgespeeld.

