

Det Originale Rummikub®

BRINGER FOLK SAMMEN

Indhold:

104 brikker (2x52 brikker nummereret fra 1-13 i fire forskellige farver - sort, orange, blå og rød)
2 jokerbrikker
4 brikholdere og 4 støtteben
Spilleregler

Samleanvisninger



Formål:

At være den første, der får lagt alle sine brikker i "rækkefølge" eller "grupper" for at samle det højeste antal point sammen.

Forberedelse og opstilling:

Læg brikkerne med talsiden nedad midt på bordet, og bland dem godt. Hver spiller trækker én brik. Spilleren med det højeste tal starter. Turen går videre i urets retning. Læg brikkerne tilbage på bordet, og bland dem igen. Hver spiller tager derefter 14 brikker og arrangerer dem på sin brikholder i sæt bestående af "grupper" eller "rækker". Resten af brikkerne på bordet udgør bunken.

Sæt:

En "**gruppe**" er et sæt bestående af enten tre eller fire brikker med samme tal, men **forskellig farve**. Eksempel: sort 7, rød 7, blå 7, orange 7.

En "**række**" er et sæt bestående af tre eller flere brikker med tal i rækkefølge (lige efter hinanden), der alle har **samme farve**. Eksempel: blå 3, blå 4, blå 5 og blå 6.

Bemærk! 1-tallet er altid lavest og kan derfor aldrig lægges efter 13-tallet.

Selve spillet:

Spillerne skal lægge sæt med en værdi på mindst 30 point (tallene i et sæt lægges sammen) på bordet i første træk. Dette træk kaldes "første melding". Hvis en spiller ikke kan komme med en første melding eller vælger at udskyde sin første melding, skal spilleren tage én brik fra bunken, og turen går derefter videre til næste spiller.

Under den første melding er det ikke tilladt at kombinere brikker i sæt på bordet eller bygge videre på dem med brikker fra brikholderen.

Spilleren har en tidsbegrænsning på 1 minut pr. tur. Hvis spilleren efter 1 minut ikke har haft held til at kombinere brikker på bordet, skal alle brikker flyttes tilbage til deres oprindelige placering, og spilleren skal derefter tage tre brikker fra bunken som straf. Hvis der er overskydende brikker (og spillerne ikke kan huske deres oprindelige placering), skal de lægges tilfældigt i bunken.

Kombinationer:

At lave kombinationer er det, der gør "Rummikub" spændende. Spillerne kæmper om at få flest brikker på bordet ved at rokere rundt eller bygge videre på sæt, der allerede ligger på bordet. Sæt kan kombineres på mange forskellige måder (se eksemplerne nedenfor), så længe der efter hver runde kun ligger gyldige sæt på bordet, og der ikke er overskydende brikker.

- **Brug én eller flere brikker fra din brikholder til at lave et nyt sæt:**

Brikker på brikholder



Rækken blå 4, 5, 6 ligger på bordet. Spilleren lægger den blå 3'er til, mens den blå 8'er lægges til gruppen af 8'ere.

Brikker på bordet



- **Fjern én af de fire brikker fra en gruppe, og brug den til at danne et nyt sæt:**

Brikker på brikholder



Spilleren mangler én brik for at have en hel blå række på sin brikholder. Spilleren tager den blå 4'er fra gruppen med 4'ere på bordet og lægger rækken: blå 3, 4, 5, 6.

Brikker på bordet



- **Læg en fjerde brik til et sæt, og fjern derefter én brik fra dette sæt, så du kan lave et nyt sæt:**

Brikker på brikholder



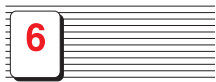
Spilleren lægger den blå 11'er til rækken på bordet og bruger 8'erne til at danne en ny gruppe.

Brikker på bordet



- **Deling af en række:**

Brikker på brikholder



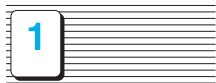
Spilleren deler rækken på bordet og bruger den røde 6'er til at danne to nye rækker.

Brikker på bordet



- **Kombineret deling:**

Brikker på brikholder



Spilleren placerer den blå 1'er fra brikholderen sammen med den orange 1'er fra rækken og den røde 1'er fra gruppen for at danne en ny gruppe.

Brikker på bordet



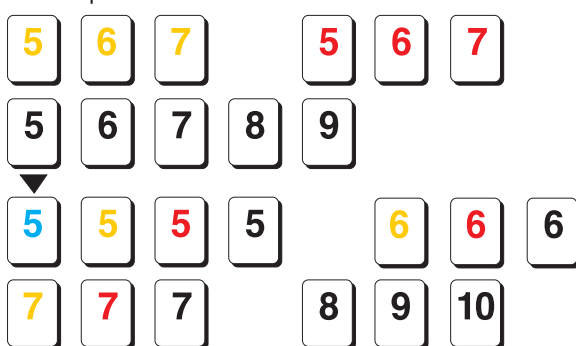
• Multideling:

Brikker på brikholder



Spilleren kombinerer de tre eksisterende rækker på bordet og bruger den sorte 10'er og den blå 5'er fra brikholderen til at danne tre grupper og én ny række.

Brikker på bordet



Jokeren:

En joker må ikke trækkes tilbage før første melding. En joker kan trækkes tilbage fra et sæt ved at erstatte den med en brik med det samme tal eller den samme farve, som jokeren står for. Den brik, der bruges til at erstatte jokeren, kan komme fra spillerens brikholder eller fra bordet. I tilfælde af en gruppe med 3 brikker kan jokeren erstattes af en brik i én af de to farver, der mangler.

En joker, der er blevet erstattet af en anden brik, skal bruges af spilleren i samme tur som en del af et nyt sæt. Et sæt, der indeholder en joker, kan udbygges med flere brikker, deles eller få fjernet brikker. Jokeren giver en strafværdi på 30 point, hvis den stadig findes på spillerens brikholder ved spillets afslutning.

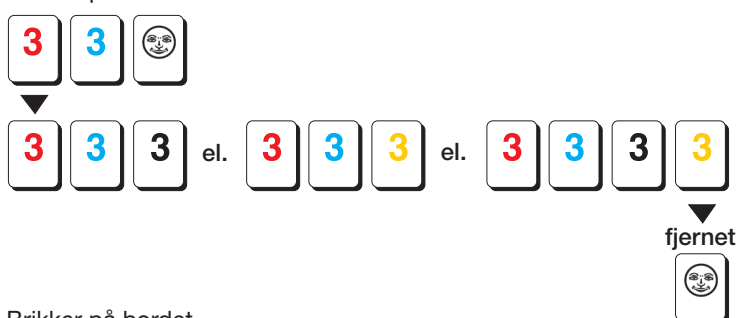
4 måder at fjerne jokeren på:

1. Brikker på brikholder



Spilleren kan skifte jokeren ud med én af brikkerne på brikholderen eller bruge dem begge to.

Brikker på bordet

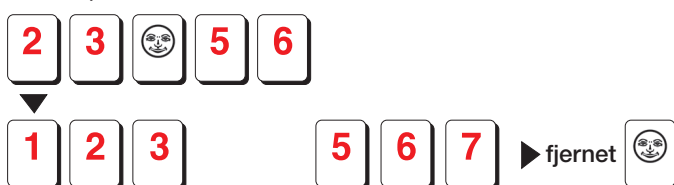


2. Brikker på brikholder

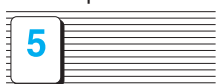


Spilleren deler rækken og fjerner jokeren.

Brikker på bordet

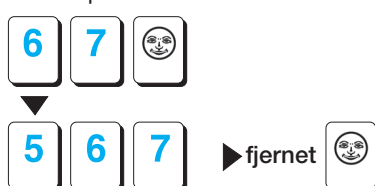


3. Brikker på brikholder



Spilleren lægger den blå 5'er til rækken og fjerner jokeren.

Brikker på bordet



4.

Spilleren deler rækken. Han flytter den sorte 1'er til gruppen af 1'ere. Han flytter derefter den sorte 2'er til gruppen af 2'ere. Dermed befries jokeren.

Brikker på bordet



Vinderen:

Spillet fortsætter, indtil én spiller har tømt sin brikholder og råber "Rummikub". De andre spillere lægger derefter pointene på deres brikholdere sammen (se under Point). Hvis bunken løber tør for brikker, skal hver spiller efter tur "spille til bordet" ved at lægge mindst én brik fra deres brikholder på bordet, indtil én spiller bliver færdig. Hvis spillerne ikke kan komme videre, slutter spillet.

Point:

Når en spiller har tømt sin brikholder og råbt "Rummikub", skal de andre spillere lægge tallene sammen for de brikker, de stadig har på deres brikholdere. Hver spillers resultat tæller som minuspoint (negativ værdi), mens vinderen får pluspoint svarende til summen af de andre spilleres minuspoint. Den spiller, der har det højeste samlede antal point, vinder. Hvis der spilles flere spil, lægges pointene for hvert spil sammen til sidst (se pointeksemplet nedenfor).

Som en hjælp til at kontrollere pointsummen gælder det, at pluspointene skal være lig med det samlede antal minuspoint i hver runde og i den endelige sammentælling.

I de sjældne tilfælde, hvor alle brikkerne i bunken er brugt, før en spiller når at råbe "Rummikub", er vinderen den spiller, der har den laveste værdi på brikholderen. De andre spillere tæller deres brikker sammen hver især og trækker vinderens resultat fra deres eget. Dette resultat tæller som minuspoint, mens vinderens resultat tæller som pluspoint.

Pointeksempler

	Spiller A	Spiller B	Spiller C	Spiller D
Spil 1	+ 24	- 5	- 16	- 3
Spil 2	- 6	- 11	+ 22	- 5
Spil 3	- 32	- 13	- 2	+ 47
I alt	- 14	- 29	+ 4	+ 39

Strategi:

Starten på en runde "Rummikub" kan forekomme lidt langsom, men efterhånden som bordet fyldes, bliver det muligt at lave flere og flere kombinationer. I de første faser af spillet kan det være en god idé at holde nogle brikker tilbage, så de andre spillere "åbner" bordet og dermed giver flere muligheder for kombinationer.

Sommetider er det nyttigt at holde den fjerde brik i en gruppe eller en række tilbage og kun lægge tre brikker på bordet, sådan at du næste gang, det bliver din tur, kan lægge en brik ud i stedet for at skulle trække fra bunken.

At beholde en joker på sin brikholder kan også være en god strategi – selvom man så risikerer at brænde inde med en joker, hvis en anden spiller råber "Rummikub".