The Original **Rummikub**®

"goliath"

## RUMMIKUB

### DE "SABRA" MANIER

Het spel wordt gespeeld met 106 stenen incl. twee jokers. Iedere steen heeft een nummer en de nummers lopen van 1 tot 13 in 4 verschillende kleuren: zwart, rood, blauw en geel. Rummikub kan worden gespeeld met minstens 2 en hoogstens 4 spelers. De bedoeling is dat een speler zo snel mogelijk al zijn stenen kwijtraakt.

### SPELREGELS

1. De stenen worden allemaal omgekeerd op de tafel gelegd, door elkaar geschud en gerangschikt in stapeltjes van 7, dit is de pot. Iedere speler neemt om de beurt een steen en de speler die het hoogste nummer heeft, mag beginnen. De andere spelers volgen dan in volgorde van de klok. Deze stenen gaan terug in de pot.

2. Iedere speler neemt 14 stenen en zet ze op zijn rekje, zoveel mogelijk gerangschikt in "series" of "rijtjes".
   SERIE is minstens 3 stenen van dezelfde kleur met opeenvolgende cijfers. B.v. een rode 8, 9 en 10. Een serie kan uit een aantal stenen bestaan (1-13). De 13 vormt de afsluiting van iedere serie. Er mag geen 1 aan toegevoegd worden.
   RIJTJE is minstens 3 stenen met dezelfde cijferwaarde, maar in verschillende kleuren. B.v. de gele, rode en blauwe 13. Een rijtje kan uit maximum 4 kleuren bestaan omdat geen enkele kleur 2 maal in hetzelfde rijtje gebruikt mag worden.

3. Om het spel te beginnen moet elke speler series of rijtjes van minstens 30 punten in totaal op de tafel leggen. Dit kan worden gedaan door een of meer series en/of een of meer rijtjes van welke combinatie dan ook op tafel te leggen met een totaal puntenwaarde van minstens 30 punten.
   Een speler die zijn begin-serie niet op tafel kan leggen moet een steen uit de pot nemen en dan is zijn beurt voorbij en de volgende speler is aan de beurt. Een joker die in de aanvang-serie wordt gebruikt heeft de puntenwaarde van de steen waarvoor hij in de plaats komt. Als er eenmaal een aanvang-serie is samengesteld door een speler, kan die speler direkt of later een steen of meer bijleggen aan elke bestaande serie of rijtje om een serie of rijtje groter te maken, of om te manipuleren, deze speler kan ook een komplete serie of rijtje van het rekje nemen en op de tafel leggen.
   Kan een speler geen steen, serie of rijtje kwijt, of wil deze speler geen steen, serie of rijtje kwijt, dan moet hij een steen uit de pot nemen, en de volgende speler is aan de beurt.

   LET OP: Het wordt een veld van series en rijtjes, dus niet voor elke speler apart.

### MANIPULEREN

Het manipuleren van de series en rijtjes kan op de volgende manieren gedaan worden:
**BIJLEGGEN,** van een of meer stenen van het rekje aan een serie of de vierde kleur aan een rijtje (4, 5, 6+7 of 10, 10, 10+10).
**KOMBINEREN,** op de tafel ligt een serie van blauwe 8, 9, 10. U heeft een blauwe 11, een zwarte 8 en een gele 8. Door het toevoegen van een 11 aan de serie kunt u de blauwe 8 wegnemen en een rijtje van 8, 8, 8 op de tafel vormen.
**SPLITSEN,** er is een rode serie van 4, 5, 6, 7, 8 op de tafel. U heeft een rode 6 op uw rekje. U mag de serie splitsen om twee rode series te vormen van 4, 5, 6 en een serie van 6, 7, 8.
**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 rekje een zwarte 10 en een blauwe 5. U mag de bovenvermelde series uit elkaar halen en drie nieuwe rijtjes vormen (5, 5, 5), (6, 6, 6)

### JOKER

De joker neemt iedere cijferwaarde en elke kleur aan, ook in de begin-serie. De joker kan gedurende het spel door iedere speler verwisseld worden voor de desbetreffende waarde en kleur. De verwisselde joker moet direkt weer in het spel ingezet worden, en mag dus niet meer teruggenomen worden. Deze joker neemt dan elke gewenste cijferwaarde en kleur aan. Andere manieren om de joker vrij te krijgen zijn als volgt:

1. op de tafel ligt een rij van:
   Blauwe 3, Rode 3 en een joker. U mag een Gele 3 inzetten en de joker pakken.
2. op de tafel ligt een Rode serie van:
   2, 3, joker, 5, 6. U mag een Rode 1 voorleggen en een Rode 7 achterleggen, dan mag u de serie splitsen in 2 series van 1, 2, 3 en 5, 6, 7 en dan de joker pakken.
3. op de tafel ligt een Blauwe serie van:
   6, 7 en een joker als Blauwe 8. U mag de joker verplaatsen en voor de 6 inzetten, dan kunt u een Blauwe 4 voor de joker leggen.
4. op de tafel liggen een Zwarte serie van 1, 2 en een joker en 2 rijtjes van:
   Blauwe, Gele, Rode 1, en Blauwe, Gele en Rode 2. U kunt van de serie de Zwarte 1 wegpakken en bij de rij van verschillende enen leggen, de 2 bij de tweeën, en u kunt nu de joker pakken.

### TIJDSLIMIET

Om het spel nog spannender te maken kunt u spelen met tijdslimiet. Iedere speler heeft 2 minuten de tijd om bij te leggen en te manipuleren. Na afloop van 2 minuten moeten er op de tafel wel rijtjes en series van minstens 3 stenen liggen. Komt een speler boven de 2 minuten, dan moet hij de stenen die geen volledige rijtjes en series vormen op zijn rekje nemen. Bovendien moet hij 3 strafstenen nemen.

### PUNTENTELLING

Gewonnen heeft degene die het eerst al zijn stenen kwijt is. De verliezers krijgen cijferwaarde van hun niet gebruikte stenen als strafpunten berekend. (Iedere steen wordt berekend met de cijferwaarde die erop staat en de joker telt op het rekje voor 25 punten). De winnaar krijgt het totaal van de strafpunten als pluspunten toegerekend.

### VOORBEELD PUNTENTELLING:

| | 1e Spel | 2e 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 zijn maar een handleiding voor uw plezier van het Rummikub-spel. Er zijn verschillende variaties gedaan door Rummikub-enthousiasten, daarom is er een uitgebreider spelregelboek. Rummikub spelregelboek, samen met accessoires, zoals: wekkerklokje - speelkleedje - score-blok en draagtas zijn verkrijgbaar bij uw spellenleverancier.
Mocht er voor u aanleiding zijn een op- of aanmerking te maken, of ideeën te geven over de inhoud, samenstelling, manier van spelen of kwaliteit, schrijft u dan gerust aan ons.

**"GOLIATH"**
Postbus 51, 8050 AB HATTEM
Alleenverkoper in Nederland
05206-43093
Bij correspondentie altijd uw telefoonnummer vermelden

**Eveneens verkrijgbaar:**
**Rummikub**
**Kinder-Rummikub**
**Woord-Rummikub**
**Rummikub-accessoires**
**Tri-Domino's**

© "GOLIATH", HATTEM, NEDERLAND