

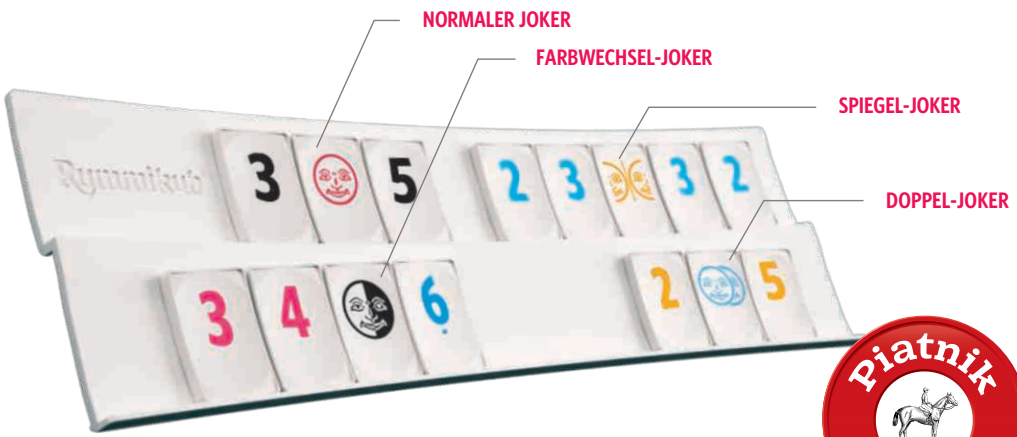
A



für 2 - 4 Spieler ab 7 Jahren

With a
Twist

The Original
Rummikub[®]
BRINGS PEOPLE TOGETHER



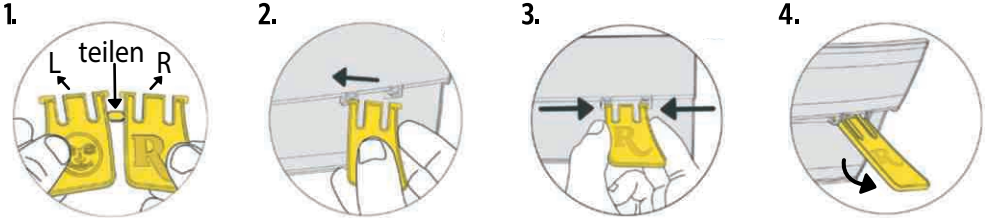
piatnik.com

Spielinhalt

104 Spielsteine (2 Serien mit den Zahlen 1-13 in den Farben schwarz, rot, blau und orange)
8 Joker-Steine, 4 Aufsteller und Halterungen

Aufbau des Aufstellers

Abbildungen 1-4



Spielziel

Ziel ist es, als Erster alle seine Spielsteine in gültigen Kombinationen auf dem Tisch abzulegen und so die Summe der Zahlen auf den übrigen Spielsteinen auf den Aufstellern der Mitspieler als Punkte gutgeschrieben zu bekommen.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler bekommt einen Aufsteller. Die Spielsteine werden mit der Zahlenseite nach unten in die Tischmitte gelegt und gut gemischt. Jeder Spieler zieht einen Stein und derjenige, der die höchste Zahl gezogen hat, beginnt (Joker zählen nicht). Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Die gezogenen Steine werden wieder zurückgelegt und für einen besseren Überblick empfehlen wir, aus den Spielsteinen verdeckte Stapel zu je 7 Steinen als Vorrat zu bilden. Jeder Spieler erhält 2 Stapel (14 Steine), die er auf seinem Aufsteller nach „Gruppen“ und „Reihen“ ordnet.

Kombinationen

Eine „**Gruppe**“ ist eine Kombination von 3 oder 4 Spielsteinen mit derselben Zahl in unterschiedlichen Farben. Beispiel:

7 7 7 7

Eine „**Reihe**“ besteht aus mindestens 3 Spielsteinen mit Zahlen derselben Farbe in aufsteigender Reihenfolge. Beispiel:

3 4 5 6

Achtung: Die Zahl 1 darf immer nur als niedrigste Zahl gespielt werden und niemals an die 13 anschließen!

Spielablauf

Die Summe der ersten Auslage, um in das Spiel einsteigen zu dürfen, muss mindestens 30 Punkte betragen. Die Zahl auf jedem Stein entspricht dem Punktwert.

Der Joker darf für die erste Auslage verwendet werden. Sein Wert entspricht dem Stein, den er ersetzt. Kann oder will ein Spieler aus strategischen Gründen keine erste Auslage tätigen, zieht er einen Stein aus dem Vorrat, den er auf seinem Aufsteller ablegt und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Achtung: Bevor oder während die erste Auslage getätigt wird, dürfen **keine Manipulationen** der bereits ausliegenden Kombinationen vorgenommen werden.

Nachdem ein Spieler die erste Auslage getätigt hat und danach wieder an der Reihe ist, hat er für seinen Zug 1 Minute Zeit. Nun darf er alle bereits ausliegenden Kombinationen beliebig manipulieren. Dabei muss zumindest 1 Spielstein vom Aufsteller eingesetzt werden und am Ende müssen gültige Kombinationen herauskommen; es dürfen keine einzelnen Steine übrig bleiben. Ist die Zeit abgelaufen, bevor der Spieler das Manipulieren beenden konnte, werden alle Steine wieder in ihre ursprüngliche Position gebracht und der Spieler muss 3 zusätzliche Steine aus dem Vorrat aufnehmen. Bleiben Steine übrig, die nicht mehr in ihre ursprüngliche Position gebracht werden können, werden diese aus dem Spiel genommen und zurück zu den Steinen im Vorrat gelegt. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Kombinieren und Manipulieren

Das strategische Kombinieren und Manipulieren der Spielsteine sind die spannenden Elemente, die „Rummikub®“ ausmachen. Ziel dabei ist, durch das Bilden gültiger Kombinationen durch Anlegen und Umgruppieren der ausliegenden Spielsteine so viele eigene Steine wie möglich loszuwerden. Die ausliegenden Kombinationen können auf vielfältige Weise manipuliert werden, es dürfen am Ende des Zuges aber keine ungültigen Kombinationen ausliegen oder einzelne Steine übrig bleiben (siehe oben). Es folgen ein paar **Beispiele**.

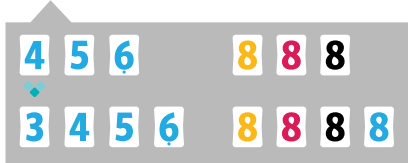
❖ Einen oder mehrere eigene Spielsteine an bestehende Kombinationen anfügen

Die blauen Steine 4,5,6 liegen als Reihe auf dem Tisch aus, die 8 orange, rot, schwarz als Gruppe. Der Spieler ergänzt die Reihe mit der blauen 3 und die Gruppe mit der blauen 8.

Steine des Spielers



Kombinationen auf dem Tisch



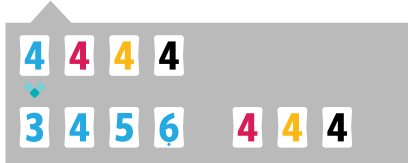
❖ Einen vierten Stein einer Gruppe wegnehmen und eine neue Kombination bilden

Dem Spieler fehlt die blaue 4, um eine gültige Reihe aus den Steinen auf seinem Aufsteller zu bilden. Er nimmt die blaue 4 aus der ausliegenden 4er Gruppe und ergänzt damit seine Reihe.

Steine des Spielers



Kombinationen auf dem Tisch



❖ **Einen vierten Stein an eine ausliegende Kombination anlegen, um einen benötigten Stein (das kann auch ein Joker-Stein sein) wegzunehmen**

Der Spieler legt die blaue 11 an die ausliegende Reihe an und nimmt danach die blaue 8 weg, um eine neue Gruppe mit 8ern zu bilden.

Steine des Spielers



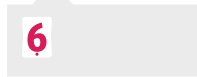
Kombinationen auf dem Tisch



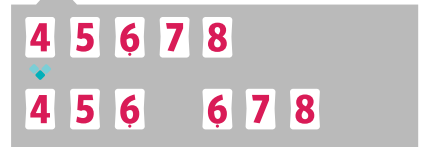
❖ **Eine Reihe teilen**

Der Spieler teilt die ausliegende Reihe und verwendet die rote 6, um 2 neue Reihen zu bilden.

Steine des Spielers



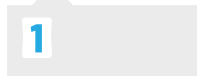
Kombinationen auf dem Tisch



❖ **Kombiniertes Teilen**

Der Spieler verwendet seine blaue 1 und bildet mit der orangen 1 der ausliegenden Reihe und der roten 1 der ausliegenden Gruppe eine neue Gruppe.

Steine des Spielers



Kombinationen auf dem Tisch



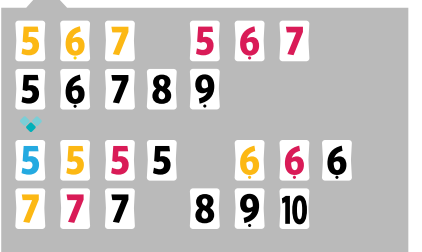
❖ **Manipulieren mehrerer Kombinationen**

Der Spieler manipuliert die drei bereits ausliegenden Kombinationen, um seine schwarze 10 und die blaue 5 ablegen zu können. Dabei bildet er 3 neue Gruppen und 1 neue Reihe.

Steine des Spielers



Kombinationen auf dem Tisch



Joker-Steine

- ❖ Ein ausliegender Joker darf von einem Spieler erst dann ersetzt werden, wenn dieser bereits die erste Auslage getätigt hat und danach wieder an die Reihe kommt.
- ❖ Der Joker darf für jede beliebige Zahl an jeder Stelle verwendet werden. Dabei spielt die Farbe des Jokers keine Rolle.

- ◆ Der Stein, der den Joker ersetzen soll, kann vom Aufsteller oder von einer ausliegenden Kombination kommen.
- ◆ Eine Kombination mit Joker kann wie eine normale Kombination geteilt werden oder Steine dürfen hinzugefügt oder weggenommen werden.
- ◆ Tauscht ein Spieler einen ausliegenden Joker-Stein aus, muss er diesen im selben Zug in einer weiteren Kombination wieder verwenden.

Normaler Joker

- ◆ Ein in einer Kombination ausliegender Joker darf gegen einen Stein ausgetauscht werden, den er repräsentiert.
- ◆ Bei einer Gruppe mit 3 Spielsteinen darf der Joker mit einem Stein in einer der beiden fehlenden Farben ausgetauscht werden.
- ◆ Ist das Spiel zu Ende, zählt ein Joker am Aufsteller 30 Strafpunkte.

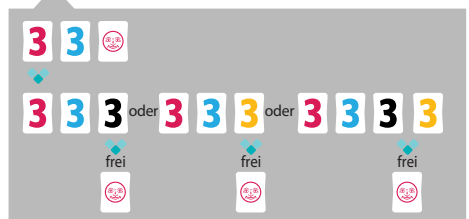
4 Möglichkeiten, um einen Joker auszutauschen

- ◆ 1. Der Spieler darf den Joker mit einem **oder** mit beiden seiner Spielsteine austauschen.

Steine des Spielers



Kombinationen auf dem Tisch

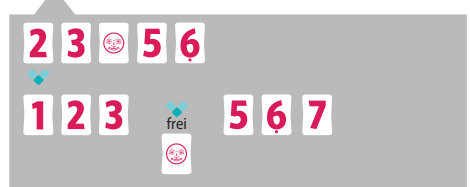


- ◆ 2. Der Spieler teilt die Reihe und erhält den Joker.

Steine des Spielers

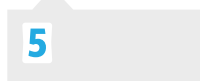


Kombinationen auf dem Tisch

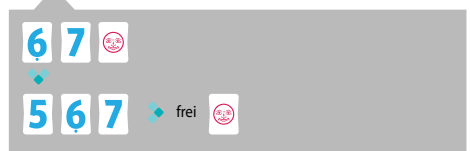


- ◆ 3. Der Spieler fügt die blaue 5 hinzu und erhält den Joker.

Steine des Spielers

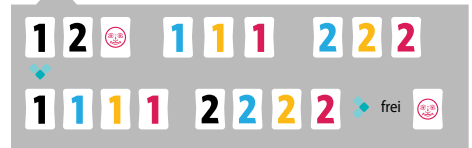


Kombinationen auf dem Tisch



4. Der Spieler erhält den Joker, indem er die Reihe teilt – die schwarze 1 legt er zur 1er Gruppe, die schwarze 2 legt er zur 2er Gruppe.

Kombinationen auf dem Tisch





Sonder-Joker

- ◆ Ein Sonder-Joker darf nicht mit einem normalen Joker oder einem anderen Sonder-Joker ausgetauscht werden.
- ◆ Zur Erinnerung: Jede ausliegende Kombination muss aus mindestens 3 Spielsteinen bestehen. Kombinationen aus 2 Spielsteinen sind NIEMALS gültig, auch dann nicht, wenn ein Doppel-Joker eingesetzt wird.
- ◆ Wird ein Sonder-Joker bei der ersten Auslage eingesetzt, zählt dieser den Wert bzw. die Werte der Zahl(en), die er repräsentiert. Der Spiegel-Joker hat den Wert 0.

Die Sonder-Joker sind:

Doppel-Joker

Dieser Sonder-Joker darf ausschließlich als Doppel-Joker eingesetzt werden.

- ◆ In einer **Reihe** steht der Doppel-Joker für zwei nebeneinander liegenden Zahlen. Beispiel: Der Doppel-Joker steht für die Zahlen 3 und 4. Bei der ersten Auslage zählt der Doppel-Joker die Summe der Werte der Zahlen, für die der Joker steht (in diesem Fall 7 Punkte). 
- ◆ In einer **Gruppe** steht der Doppel-Joker für 2 Farben einer Zahl. Beispiel: Der Doppel-Joker steht für die orange und schwarze 3. 
- ◆ Ein Doppel-Joker kann entweder durch die beiden Spielsteine, für die er steht, ausgetauscht oder durch Manipulieren der ausliegenden Kombination erhalten werden.
- ◆ Der Doppel-Joker darf an beliebiger Stelle einer Kombination eingesetzt werden: am Anfang, in der Mitte oder am Ende.
- ◆ Der Doppel-Joker darf nicht vor der Zahl 2 und nach der Zahl 12 eingesetzt werden (vor 2 darf nur 1 kommen, nach 12 darf nur 13 kommen).

Farbwechsel-Joker

Der Farbwechsel-Joker darf nur in **Reihen** eingesetzt werden und ermöglicht es, zweifarbige Kombinationen auszulegen.

- ◆ Wird ein Farbwechsel-Joker in einer Reihe eingesetzt, müssen die Zahlen vor dem Joker in einer Farbe sein und die Zahlen hinter dem Joker in einer anderen Farbe.
- ◆ Der Farbwechsel-Joker darf am Ende einer Reihe eingesetzt werden, allerdings dürfen danach nur noch Steine anderer Farbe angelegt werden.



Spiegel-Joker

Der Spiegel-Joker wird eingesetzt, um gespiegelte Kombinationen – Reihen oder Gruppen – auszulegen.

Zum Beispiel:

- ◆ In Reihen 
- ◆ In Gruppen 

- ◆ Wird eine Zahl auf einer Seite der Kombination hinzugefügt oder weggenommen, muss dieselbe Zahl im selben Spielzug auch auf der anderen Seite hinzugefügt oder weggenommen werden.
- ◆ Anders als die anderen Sonder-Joker repräsentiert der Spiegel-Joker keinen Zahlenwert. Er dient einfach als Spiegel. Zu jeder Zeit müssen sich die Steine auf beiden Seiten des Jokers spiegeln.
- ◆ Steine dürfen dieser Kombination weggenommen oder hinzugefügt werden, doch der Sonder-Joker darf ausschließlich zum Spiegeln verwendet werden.
- ◆ Der Spiegel-Joker ist ein gutes Werkzeug, um mit doppelten Zahlen zu spielen.

ANMERKUNG: Eine Kombination darf auch mehr als einen normalen oder Sonder-Joker beinhalten. Dabei muss auf jeder Seite des Spiegel-Jokers der gegenüberliegende Wert gespiegelt werden. Statt dem normalen Joker darf hier auch die entsprechende Zahl liegen.



Spielende und Abrechnung

Legt ein Spieler seinen letzten Spielstein vom Aufsteller in einer gültigen Kombination auf dem Tisch ab, ruft er sofort laut „Rummikub!“. Dieser Spieler hat gewonnen.

Jeder Spieler zählt nun die Werte der Steine zusammen, die noch auf seinem Aufsteller sind. Ein Joker (auch ein Spiegel-Joker) am Aufsteller zählt 30 Punkte. Die Summe aller Punkte wird als Minuspunkte notiert. Der Gewinner erhält die Summe aller Punkte der Mitspieler als Pluspunkte gutgeschrieben.

Endet das Spiel, weil keine Steine mehr im Vorrat sind und keiner der Spieler mehr ablegen kann, gewinnt der Spieler mit den wenigsten Minuspunkten. Werden mehrere Runden gespielt, gewinnt der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktezahl.

Abrechnungsbeispiel:

	Spieler A	Spieler B	Spieler C	Spieler D
1. Spiel	+ 24	- 5	- 16	- 3
2. Spiel	- 6	- 11	+ 22	- 5
3. Spiel	- 32	- 13	- 2	+ 47
Gesamt	- 14	- 29	+ 4	+ 39



Wenn Sie zu **Rummikub® Twist** noch Fragen oder Anregungen haben, schreiben Sie bitte an:

Wiener Spielkartenfabrik
 Ferd. Piatnik & Söhne,
 Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien
piatnik.com

Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet.
 Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr.
 Adresse bitte aufbewahren. Ausstattungsänderungen vorbehalten.

www.rummikub.com
 Rummikub ® is a Registered Trade Mark.
 © Copyrights, Micha & Mariana Hertzano, All Rights Reserved.
 Manufactured by: Lemada Light Industries Ltd.,
 27 Betzalel st., Arad 8909355, Israel.
 Made in Israel.



D-8600/8601-0236-3903 14062016

