

Rummikub® Junior

Für 2 - 4 Spieler ab 4 Jahren

Ziel des Spiels:

Es geht darum, dass ihr Serien auf den Spielplan legt bzw. ergänzt. Wer am Schluss die meisten Sternmarken hat, gewinnt das Spiel.

Inhalt :

- ★ 54 Steine
(40 Steine mit farbigen Tierfiguren und Zahlen sowie 11 Ueberraschungssteine und 3 Joker)
- ★ 4 farbige Bänke für die Steine
- ★ 1 Spielplan mit 20 illustrierten Feldern
- ★ 28 Sternmarken
- ★ 1 Spielanleitung



Vereinfachte Spielregel für ganz kleine Spieler

Mit dieser Spielregel können die kleinen Spieler üben. In diesem Fall werden die Joker- und Ueberraschungssteine nicht verwendet. Gebrauche nur eine Tier-Serie von 1-5 in den 4 Farben (die Doppel werden nicht verwendet).

Es gibt 4 Sorten Tier-Steine :

Dada der Affe (rot), Pilo der Elefant (blau), Arni der Hase (schwarz) und Tuli die Katze (grün).
 Lege den Spielplan in die Mitte des Tisches. Die Tier-Steine werden verdeckt neben dem Spielplan ausgelegt. Ein Erwachsener oder ein Spieler beginnt das Spiel, indem er die Tier-Steine der Reihe nach aufdeckt und laut den Namen des Tieres, die Farbe und die Zahl auf dem Stein nennt.

Die restlichen Spieler müssen so schnell wie möglich das Feld auf dem Spielplan finden. Der Erste der ihn gefunden hat, erhält eine Sternmarke und der Stein wird auf das entsprechende Feld gelegt.

Das Spiel geht so weiter, bis alle Felder mit den entsprechenden Steinen belegt sind. Wer am Schluss die meisten Sternmarken erhalten hat, darf sich als Gewinner feiern lassen.



Spielvorbereitung für Anfänger

Verwende eine vollständige Tier-Serie (ohne die Doppel). Nimm auch die Ueberraschungssteine und 2 Joker.

Stelle den Spielplan in die Mitte des Tisches.

Lege alle Steine verdeckt auf den Tisch und mische sie. Jeder Spieler nimmt 5 Steine und stellt sie auf seine Bank, so dass der Nachbar keinen Einblick hat. Die restlichen Steine kommen in die Kasse.

Spielregel für Anfänger

1. Der jüngste Spieler fängt an. Es geht dann im Uhrzeigersinn weiter.
2. Um das Spiel zu beginnen, muss ein Spieler eine Serie von mindestens 3 Steinen auf den Spielplan legen (Siehe "Wie erstelle ich Serien").

Wie erstelle ich Serien

Eine Serie besteht aus mindestens 3 Steinen. Es gibt 2 Möglichkeiten eine Serie zu bilden.

1. Eine Serie aus mindestens 3 Steinen, mit fortlaufenden Zahlen des gleichen Tieres. Zum Beispiel : Die Steine mit Dada dem Affen 2, 3, 4.



2. Eine Serie mit 3 verschiedenen Tieren, aber mit der gleichen Zahl

Zum Beispiel :

- Stein Nummer 5 mit Pilo dem Elefant (blau)
- Stein Nummer 5 mit Tuli der Katze (grün)
- Stein Nummer 5 mit Arni dem Hasen (schwarz)



Wenn du Steine mit der Zahl 5 von Dada dem Affen, Tuli der Katze und Pilo dem Elefanten hast, kannst du diese leider nicht auf den Spielplan legen, da sie nicht in dieser Reihenfolge abgebildet sind. Wenn eine Serie auf dem Spielplan liegt und du an der Reihe bist, hast du 3 Möglichkeiten:

- * Eine Serie legen und / oder einen Stein an eine Serie anhängen um sie zu ergänzen.
- * Einen Stein aus der Kasse nehmen und abwarten bis du wieder an die Reihe kommst.
- * Einen Ueberraschungsstein spielen und abwarten bis du wieder an die Reihe kommst.

Die Sternmarken

★ Du bekommst eine Sternmarke in den folgenden Fällen :



- * Wenn du eine Serie auf den Spielplan legst.
- * Wenn du einen Stein legst um eine Serie zu ergänzen egal ob waagrecht oder senkrecht.
- * Wenn du einen Joker mit dem entsprechenden Stein überdeckst.

Wie verwende ich den Joker ?

Der Joker kann jeden Tier-Stein ersetzen. Du kannst immer einen Joker als Teil einer Serie benutzen, damit du eine Sternmarke bekommst. Falls du einen Joker mit dem entsprechenden Tier-Stein ersetzen willst, musst du den Joker sofort wieder ins Spiel bringen und auch da bekommst du eine Sternmarke. Das ist das einzige Mal im Spielverlauf wo du 2 Spielzüge machen darfst, wenn du an der Reihe bist.

Die Ueberraschungssteine

Es gibt 3 Sorten Ueberraschungssteine.

- ★ Nimm wahllos einen Stein von der Bank eines Mitspielers. Das Spiel hat 4 solche Steine.



- ★ Nimm 2 Steine aus der Kasse. Es gibt 4 solche Steine.



- ★ Wechselt die Spielrichtung (man wechselt nur, wenn mehr als 2 Spieler spielen). Es gibt 3 solche Steine.



Die gespielten Ueberraschungssteine werden auf die Seite gelegt.

Empfehlung

- ★ Hast du einen Ueberraschungsstein "nimm sofort 2 Steine aus der Kasse", denn gegen das Ende des Spieles, wenn die Kasse leer ist, nützt dir dieser Stein nichts mehr.
- ★ Wenn ein anderer Spieler seinen Ueberraschungsstein gebraucht, "wahllos einen Stein von der Bank eines Mitspielers nehmen" und du dieser Spieler bist, dann ergänze deine Bank erst, wenn du eine Runde gespielt hast.
- ★ 1 Stein der 2 Serien ergänzt, gibt dir Anrecht auf 2 Sternmarken. Die Steine die mehr als 2 Serien verbinden geben dir sovielle Sternmarken wie du Serien ergänzt hast.
- ★ Wenn die Kasse leer ist, spiele weiter bis alle Felder des Spielplans belegt sind. Das Spiel ist zu Ende, wenn die Felder des Spielplans Komplett bedeckt sind, auch wenn noch Steine auf den Bänken der Spieler übrigbleiben. Der Spieler der die meisten Sternmarken gesammelt hat, ist der Gewinner.

Spielregel für fortgeschrittene Spieler

Lege alle Steine verdeckt auf den Tisch und mische sie. Jeder Spieler nimmt 6 Steine und stellt diese auf seine Bank, ohne das sie für die anderen Mitspieler ersichtlich sind. Die restlichen Steine bilden die Kasse. Das Spiel wird ohne den Spielplan gespielt.

Wie spielt man ?

Der jüngste Spieler beginnt und versucht eine Serie auszulegen. Hat er nicht die Möglichkeit, muss er einen Stein aus der Kasse nehmen, ausser es wurde ein Ueberraschungsstein gespielt. Das Spiel geht weiter mit dem Spieler der rechts sitzt. Der Spieler der eine Serie gelegt hat, gewinnt eine Sternmarke für jede neue gebildete Serie. Wenn du an der Reihe bist, kannst du einen Ueberraschungsstein spielen und nachfolgende Züge machen :

Lege eine oder mehrere neue Serien - du bekommst eine Sternmarke für jede neue Serie.
 Ergänze mit einem Stein eine oder mehrere Serien - du bekommst eine Sternmarke für jede neue Serie.

Teile eine oder mehrere Serien um neue Serien zu bilden - du gewinnst eine Sternmarke für jede neue Serie.
 Nachdem du gespielt hast, ergänze deine Bank, damit du wieder 6 Steine hast.

Anmerkung : Das Ziel ist sovielle Serien wie möglich zu bilden um ein maximum von Sternmarken zu bekommen.

Wie verwende ich den Joker ?

Beim Serien bilden, kannst du den Joker an jeden beliebigen Platz legen. In diesem Spiel gibt es keine Nummer 6, die höchste Zahl die ein Joker ersetzen kann, ist also die 5. Um einen Joker noch einmal spielen zu können, musst du ihn, mit einem entsprechenden Stein von deiner Bank, ablösen (du bekommst eine Sternmarke). Du musst den Joker sofort wieder spielen (auch da bekommst du eine Sternmarke).

Anmerkung : die Joker müssen auf dem Tisch bleiben, sie Können in keinem Fall auf die Bank zurückgestellt werden.



Die Ueberraschungssteine

Die Ueberraschungssteine werden im Spiel für Fortgeschrittene verwendet. Wenn diese Steine gespielt sind, dürfen sie nicht mehr benutzt werden, man legt sie auf die Seite.
 Das Spiel ist zu Ende, wenn die Kasse leer ist und ein Spieler keine Steine mehr auf seiner Bank hat und er ruft "Rummikub". Der erste Spieler der das macht, bekommt eine Sternmarke.
 Anmerkung : ein Spiel ist auch zu Ende, wenn die Kasse leer ist, und nur noch die Ueberraschungssteine auf der Bank übrigbleiben (darum musst du sie am Anfang vom Spiel sofort einsetzen). In diesem Fall, darf der Spieler nicht "Rummikub" rufen, er bekommt auch keine Sternmarke.

Der Spieler, der die meisten Sternmarken gesammelt hat, ist der Gewinner. Hat der Spieler dieses Spiel voll begriffen, kann er jetzt auch das "Original Rummikub" lernen.

Wir wünschen "Viel Spass".

