BRETTSPIELE

So spielt man Rummikub

Ein Legespiel für 2 bis 4 Spieler: Leg deine Zahlensteine in Gruppen und Serien aus, bau den Tisch geschickt um und werde als Erster alle Steine los.

Spieler	Du brauchst	Spieldauer	Schwierigkeit	Alter
2–4	Ein Rummikub-Spiel und Stift & Papier	30–60 Min.	Schnell gelernt	7+

REGELN IN 60 SEKUNDEN

Jeder bekommt 14 Steine. In deinem Zug legst du Gruppen (gleiche Zahl, verschiedene Farben) oder Serien (aufeinanderfolgende Zahlen, eine Farbe) aus. Kannst du nicht, ziehst du einen Stein. Zum Rauskommen brauchst du 30 Punkte aus eigenen Steinen. Danach darfst du den Tisch umbauen. Joker ersetzen jeden Stein. Wer zuerst keine Steine mehr hat, gewinnt.

01 — ZIEL

Als Erster alle Steine loswerden

Rummikub spielt ihr zu zweit bis zu viert mit Zahlensteinen statt mit Karten. Auf den Steinen stehen die Zahlen 1 bis 13 in vier Farben: Schwarz, Rot, Blau und Orange (in manchen Ausgaben Gelb statt Orange). Jeden Stein gibt es zweimal, dazu kommen zwei Joker, insgesamt 106 Steine.

Jeder startet mit 14 Steinen auf seiner eigenen Ablage. Nach und nach legt ihr sie als **Gruppen** und **Serien** auf den Tisch. Wer zuerst alle Steine los ist, gewinnt die Partie. Alle anderen bekommen Minuspunkte für die Steine, die sie noch haben.

02 — AUFBAU

Jeder nimmt 14 Steine

1. Legt alle Steine verdeckt auf den Tisch und mischt sie gut.
2. Jeder zieht einen Stein. Wer die höchste Zahl hat, beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Legt die Steine zurück und mischt noch einmal.
3. Jeder nimmt 14 Steine und stellt sie so auf seine Ablage, dass die anderen sie nicht sehen.
4. Die übrigen Steine bleiben verdeckt als **Vorrat** in der Tischmitte liegen.

03 — KOMBINATIONEN

Gruppen und Serien auslegen

Am Ende jedes Zugs müssen alle Steine auf dem Tisch gültige Kombinationen aus mindestens drei Steinen bilden. Davon gibt es zwei Arten:

- **Gruppe:** drei oder vier Steine mit derselben Zahl in verschiedenen Farben. Jede Farbe darf nur einmal vorkommen, eine Gruppe hat also höchstens vier Steine.
- **Serie:** drei oder mehr Steine einer Farbe mit aufeinanderfolgenden Zahlen. Die 1 ist immer der

niedrigste Stein und die 13 der höchste, 12-13-1 ist also keine Serie.

Beispiel: Die Tabelle zeigt, welche Steine zusammengehören. Eine rote, eine blaue und eine schwarze 7 bilden eine Gruppe. Eine rote, eine blaue und noch eine rote 7 nicht, weil Rot doppelt vorkommt. Die orange 3, 4, 5 und 6 bilden eine Serie. Orange 3, orange 4 und blaue 5 nicht, weil sie nicht alle dieselbe Farbe haben.

Kombination	Steine
Gruppe: gültig	Rot 7 · Blau 7 · Schwarz 7
Keine Gruppe: Rot doppelt	Rot 7 · Blau 7 · Rot 7
Serie: gültig	Orange 3 · Orange 4 · Orange 5 · Orange 6
Keine Serie: zwei Farben	Orange 3 · Orange 4 · Blau 5
Serie mit Joker als blaue 10	Blau 9 · Joker · Blau 11

Ein **Joker** kann jeden Stein ersetzen. Er übernimmt die Zahl und Farbe, die in der Kombination fehlt. Blaue 9, Joker, blaue 11 ist zum Beispiel eine Serie, und der Joker zählt als blaue 10.

Anderer Name: In der deutschsprachigen Anleitung heißen Gruppen „Reihen“. Gemeint ist dasselbe.

04 — RAUSKOMMEN

Das erste Auslegen braucht 30 Punkte

Bevor du auf andere Weise Steine auslegen darfst, musst du **rauskommen**: Dein erstes Auslegen muss mindestens 30 Punkte wert sein. Jeder Stein zählt seine Zahl, ein Joker zählt so viel wie der Stein, den er ersetzt.

- Alle Steine dafür müssen von deiner eigenen Ablage kommen. Steine, die schon auf dem Tisch liegen, darfst du dafür nicht verwenden.
- Du darfst mehrere Gruppen und Serien auf einmal auslegen, um auf 30 zu kommen.
- Schaffst du die 30 nicht, ziehst du stattdessen einen Stein aus dem Vorrat. Dann ist dein Zug vorbei.
- Ab deinem nächsten Zug darfst du auch an Kombinationen auf dem Tisch anlegen und sie umbauen (Schritt 6).

Beispiel: Du hast eine rote, eine schwarze und eine orange 8. Das sind nur 24 Punkte. Außerdem hast du die blaue 2, 3 und 4, das sind noch einmal 9. Zusammen sind es 33, also legst du beide Kombinationen auf einmal aus.

Dein Rauskommen	Punkte
Gruppe: Rot 8 · Schwarz 8 · Orange 8	24

Dein Rauskommen	Punkte
Serie: Blau 2 · Blau 3 · Blau 4	9
Summe	**33**

05 — EIN ZUG

Steine auslegen oder einen ziehen

In deinem Zug hast du zwei Möglichkeiten:

1. **Auslegen:** Leg mindestens einen Stein von deiner Ablage auf den Tisch. Du kannst neue Gruppen oder Serien bilden oder Steine an Kombinationen auf dem Tisch anlegen. Solange du noch nicht rausgekommen bist, muss das dein Rauskommen mit 30 Punkten sein (Schritt 4).
2. **Ziehen:** Kannst oder willst du nichts auslegen, ziehst du einen Stein aus dem Vorrat. Damit ist dein Zug sofort vorbei. Den gezogenen Stein darfst du also erst im nächsten Zug spielen.

Danach ist der Spieler links von dir dran. Am Ende deines Zugs dürfen auf dem Tisch nur gültige Gruppen und Serien liegen, ohne einzelne Steine.

Beispiel: Auf dem Tisch liegt eine Serie aus blauer 4, 5 und 6, und du bist schon rausgekommen. Du legst deine blaue 7 an die Serie an und legst eine neue Gruppe aus drei Elfen aus. Dein Zug ist vorbei, und du ziehst keinen Stein.

Dein Zug	Steine
Vorher auf dem Tisch	Blau 4 · Blau 5 · Blau 6
Von deiner Ablage	Blau 7 · Rot 11 · Blau 11 · Schwarz 11
Danach auf dem Tisch: Serie	Blau 4 · Blau 5 · Blau 6 · Blau 7
Danach auf dem Tisch: neue Gruppe	Rot 11 · Blau 11 · Schwarz 11

Zeitlimit: Laut englischer Originalanleitung hat jeder Spieler eine Minute pro Zug. Bist du zu langsam, ziehst du einen Stein, und dein Zug endet. Hast du schon umgebaut und wirst nicht fertig, legst du alle Tischsteine an ihren alten Platz zurück, nimmst deine eigenen Steine zurück und ziehst zur Strafe drei Steine. Wenn ihr euch vorher einigt, könnt ihr auch mit mehr Zeit oder ganz ohne Zeitlimit spielen.

Mögliche Regelabweichung: Die deutschsprachige Anleitung erlaubt zwei Minuten pro Zug. Wer überzieht, nimmt alle Steine, die nicht zu einer gültigen Gruppe oder Serie gehören, zurück auf die Ablage und zieht drei Strafsteine. Sprecht vorher ab, mit welchem Zeitlimit ihr spielt.

06 — UMBAUEN

Die Steine auf dem Tisch umbauen

Nach dem Rauskommen darfst du alle Kombinationen auf dem Tisch nutzen, nicht nur deine eigenen. In deinem Zug darfst du sie auseinandernehmen und neu zusammensetzen, solange du dabei mindestens einen Stein von deiner Ablage auslegst. Zum Beispiel so:

- **Anlegen:** Leg einen Stein an das Ende einer Serie oder ergänze eine Gruppe um die vierte Farbe.
- **Wegnehmen:** Nimm den vierten Stein einer Gruppe oder den Endstein einer Serie mit mindestens vier Steinen weg und verwende ihn in einer neuen Kombination.
- **Teilen:** Schieb einen passenden Stein in eine lange Serie und teil sie so in zwei Serien.

Am Ende deines Zugs muss jeder Stein auf dem Tisch wieder zu einer gültigen Gruppe oder Serie gehören. Steine vom Tisch dürfen nie auf deine Ablage.

Beispiel fürs Teilen: Auf dem Tisch liegt die rote Serie 4, 5, 6, 7, 8, und du hast eine rote 6. Du teilst die Serie in rote 4, 5, 6 und rote 6, 7, 8. Beide Serien sind gültig, und du bist einen Stein los.

Teilen	Steine
Vorher auf dem Tisch	Rot 4 · Rot 5 · Rot 6 · Rot 7 · Rot 8
Von deiner Ablage	Rot 6
Danach auf dem Tisch: Serie 1	Rot 4 · Rot 5 · Rot 6
Danach auf dem Tisch: Serie 2	Rot 6 · Rot 7 · Rot 8

Beispiel fürs Wegnehmen: Auf dem Tisch liegt eine Gruppe aus roter, blauer, schwarzer und oranger 9. Du hast die schwarze 10 und 11. Du nimmst die schwarze 9 aus der Gruppe und legst die Serie schwarze 9, 10, 11 aus. In der Gruppe bleiben drei Neunen, sie ist also weiter gültig.

Wegnehmen	Steine
Vorher auf dem Tisch	Rot 9 · Blau 9 · Schwarz 9 · Orange 9
Von deiner Ablage	Schwarz 10 · Schwarz 11
Danach auf dem Tisch: Gruppe	Rot 9 · Blau 9 · Orange 9
Danach auf dem Tisch: neue Serie	Schwarz 9 · Schwarz 10 · Schwarz 11

Joker zurückholen: Bist du schon rausgekommen, darfst du einen Joker auf dem Tisch gegen den Stein tauschen, den er ersetzt. Dieser Stein kann von deiner Ablage oder vom Tisch kommen. In einer Gruppe aus zwei Steinen und einem Joker passt jede der beiden fehlenden Farben. Den Joker musst du noch im selben Zug in einer neuen Kombination auslegen, und wie immer musst du mindestens einen Stein von deiner Ablage auslegen. Auf deine Ablage darf der Joker nicht.

Beispiel fürs Joker-Zurückholen: Auf dem Tisch liegt die Serie blaue 9, Joker, blaue 11. Der Joker steht also für die blaue 10. Du bist schon rausgekommen und hast die blaue 10, die rote 4 und die schwarze 4. Du legst deine blaue 10 an die Stelle des Jokers, und die Serie bleibt gültig. Den Joker legst du sofort mit deinen beiden Vieren als neue Gruppe aus. Dort zählt er als blaue oder orange 4.

Joker zurückholen	Steine
Vorher auf dem Tisch	Blau 9 · Joker · Blau 11
Von deiner Ablage	Blau 10 · Rot 4 · Schwarz 4
Danach auf dem Tisch: Serie	Blau 9 · Blau 10 · Blau 11
Danach auf dem Tisch: neue Gruppe	Rot 4 · Schwarz 4 · Joker

07 — SPIELENDE

Ablage leer: Punkte zählen

Sobald ein Spieler seinen letzten Stein auslegt, ruft er „Rummikub!“ und gewinnt die Partie. Die anderen zählen die Zahlen auf den Steinen zusammen, die noch auf ihrer Ablage stehen, und ein Joker zählt 30. Diese Summe bekommen sie als Minuspunkte, und der Gewinner bekommt die Summen aller anderen zusammen als Pluspunkte.

Beispiel: Anna legt ihren letzten Stein aus. Ben hat noch 3, 7 und 10 auf seiner Ablage und bekommt -20. Clara hat noch 5, 12 und einen Joker und bekommt -47. Anna bekommt 20 + 47 = 67 Punkte.

Spieler	Punkte
Ben: 3 + 7 + 10	-20
Clara: 5 + 12 + Joker (30)	-47
Anna: Ablage leer, 20 + 47	+67

Wenn der Vorrat leer ist: Hat bis dahin niemand alle Steine ausgelegt, spielt ihr weiter. Kannst du nichts auslegen, setzt du aus. Sobald keiner mehr etwas auslegen kann, gewinnt, wer die niedrigste Summe auf seiner Ablage hat. Alle anderen bekommen den Unterschied zwischen ihrer Summe und der des Gewinners als Minuspunkte, und der Gewinner bekommt diese Unterschiede zusammen als Pluspunkte.

Beispiel: Der Vorrat ist leer, und niemand kann mehr auslegen. Anna hat noch 4 Punkte auf ihrer Ablage, Ben 10 und Clara 15. Anna gewinnt. Ben bekommt -6, Clara -11, und Anna bekommt 6 + 11 = 17 Punkte.

Spieler (Rest auf der Ablage)	Punkte

Spieler (Rest auf der Ablage)	Punkte
Anna (4): niedrigste Summe, 6 + 11	**+17**
Ben (10): 10 - 4	**-6**
Clara (15): 15 - 4	**-11**

Die englische Originalanleitung schlägt vor, so viele Partien zu spielen, wie ihr Spieler seid. Wer die meisten Partien gewonnen hat, gewinnt insgesamt, bei Gleichstand entscheidet die höhere Punktzahl. Ihr könnt auch selbst festlegen, wie viele Partien ihr spielt.

Mögliche Regelabweichung: In der deutschsprachigen Anleitung zählt ein übrig gebliebener Joker 25 statt 30 Punkte. Sprecht vorher ab, mit welchem Wert ihr spielt.

08 — WERTUNG

Wer bekommt was

Ablage leer („Rummikub!“)	Die Summen aller anderen als Pluspunkte
Steine auf der Ablage	Minus die Zahlen auf den Steinen
Joker auf der Ablage	-30 Punkte (mögliche Regelabweichung: -25 in der deutschsprachigen Anleitung)
Vorrat leer, niemand fertig	Niedrigste Summe gewinnt, die anderen verlieren den Unterschied zum Gewinner

09 — TIPPS

Klüger spielen

- Sortier deine Steine auf der Ablage nach Farben und Zahlen, dann siehst du Gruppen und Serien auf einen Blick.
- Schau dir nach dem Rauskommen den ganzen Tisch an, denn ein scheinbar unpassender Stein findet oft Platz, wenn du eine Serie teilst oder einen Stein verschiebst.
- Leg hohe Steine aus, sobald es geht, denn sie kosten dich am meisten, wenn jemand anderes zuerst fertig ist.
- Einen Joker auf der Ablage zu behalten kann sich lohnen, aber er kostet dich 30 Punkte, wenn jemand anderes zuerst fertig ist.