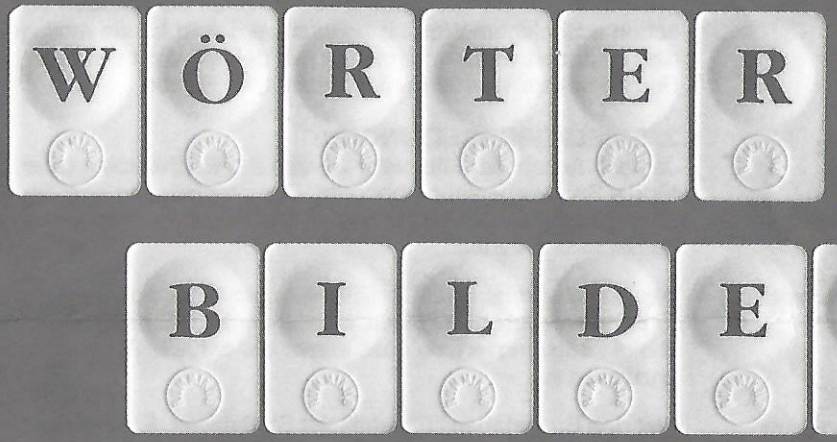
© E. Hertzano, Israel
Rummikub ist der Markenname für die Originalspiele aus Israel.
Vertrieb durch Jumbo Spiele GmbH,
Reidemeisterstr. 3,
58849 Herscheid-Friedlin, BRD
© 1988 Jumbo International, Amsterdam.
http://www.jumbo-spiele.de

3462

WORT Rummikub®



Spielregeln

Jumbo®

WORT-RUMMIKUB Autor: E. Hertzano

Ein Buchstabenspiel nach dem RUMMIKUB-Prinzip für 2-4 Spieler ab 8 Jahren

1. SPIELINHALT:

110 Spielsteine mit Buchstaben
2 Spielsteine mit Jokern
4 Aufstellbretter
1 Spielregel

2. SPIELIDEE:

Zunächst muß jeder Spieler aus den eigenen Buchstabensteinen ein Wort bilden und es offen auf den Tisch legen. Danach dürfen bei der Bildung neuer Wörter Buchstaben von schon ausgelegten Wörtern benutzt werden, d.h., die Auslage darf verändert werden. Für jedes neu gelegte Wort werden Punkte notiert. Wer 99 Punkte erreicht, ist Sieger.

3. SPIELVORBEREITUNGEN:

Je nach Anzahl der Mitspieler werden 2-4 Buchstabensteine für die Spielvorbereitung benötigt. Darunter müssen sich die Buchstaben "A" und "S" befinden. Die Steine werden verdeckt gemischt und verteilt.

Jeder Spieler zieht einen Stein:

"A" = Aufschreiber

Wer den Buchstaben "A" erhält wird zum Aufschreiber. Er bekommt den Notitzblock, auf dem er sämtliche Ergebnisse ständig aufsummiert, so dass immer der aktuelle Punktestand abzulesen ist.

"S" = Startspieler

Wer den Buchstaben "S" erhält, ist Startspieler. Er wird das Spiel beginnen. Nach ihm geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Jeder Spieler erhält 14 (1+13) Spielsteine.

Jeder Spieler erhält ein Aufstellbrett. Den gerade zugeteilten Buchstabenstein legt er darauf ab. Alle anderen Spielsteine werden in der Tischmitte verdeckt gemischt. Jeder Spieler nimmt sich weitere 13 Spielsteine, die er ebenfalls auf seinem Brett ablegt.

Restliche Steine bilden vier Reservestapel.

Die restlichen Buchstabensteine werden zu vier etwa gleichhohen Stapeln aufeinandergeschichtet, wobei jetzt die Buchstaben offen liegen.

4. SPIELVERLAUF:

Wenn ein Spieler an die Reihe kommt, versucht er jedesmal aus den Buchstabensteinen ein Wort zu bilden und es auszulegen. Er darf pro Zug nie mehr als ein Wort bilden. Es gibt zwei Möglichkeiten, Wörter neu zusammenzusetzen: Durch Auslegen oder durch Verändern!

Pro Zug nie mehr als ein Wort

4.1 Das Auslegen:

Erstes Wort: Wenigstens 6 Buchstaben

Das erste Wort, das jeder Spieler bildet, muß aus wenigstens sechs Buchstaben des eigenen Aufstellbretts zusammengefügt werden. Dieses Wort wird in der Tischmitte ausgelegt. Im weiteren Spielverlauf brauchen neu vom Aufstellbrett abgelegte Wörter nur noch aus wenigstens drei Buchstaben bestehen. Kann ein Spieler kein Wort mit seinen Buchstaben bilden, nimmt er einen oben liegenden Buchstaben von einem beliebigen Reservestapel und ergänzt damit seinen Steinvorrat auf dem Aufstellbrett. In beiden Fällen ist sein Zug beëndet.

Weitere Wörter: Wenigstens 3 Buchstaben. Kein Wort: 1 Stein vom Reservestapel.

4.2. Das Verändern:

Die zweite Möglichkeit, Wörter zu bilden, ist durch Verändern erlaubt. Schon ausgelegte Wörter, egal wer sie gebildet hat, dürfen abgeändert werden. Verändern darf ein Spieler allerdings erst dann, wenn er in einem Zug zuvor wenistens einmal ausgelegt hat. Durch Verändern neu gestaltete Wörter müssen ebenfalls aus wenigstens drei Buchstaben bestehen. Verändern ist auf zwei Arten möglich:

Jedes Wort: Wenigstens 3 Buchstaben.

Hinzufügen eigener Buchstaben.

4.2.1. Ein schon ausgelegtes Wort wird durch Hinzufügen eines oder mehrerer Buchstaben vom eigenen Aufstellbrett verändert.
Bsp.: Aus dem Wort "LIEBEN" wird durch Voranstellen der Buchstaben "V", "E", "R" das neue wort "VERLIEBEN" gebildet.

Kombinieren eigener Buchstaben mit "geraubten" Buchstaben von einem oder mehreren Wörtern.

4.2.2. Ein neues Wort wird aus Buchstaben vom eigenen Aufstellbrett und aus "geraubten" Buchstaben von **einem** oder **mehreren** schon gelegten Wörtern gebildet. Das Wegnehmen von Buchstaben aus der Auslage ist nur dann erlaubt, wenn die verbleibenden Buchstaben ebenfalls sinnvolle Wörter ergeben.

1.Bsp.: Aus dem Wort "LIEBEN" werden die Buchstaben "L" und "I" genommen. Das verbleibende Wort lautet "EBEN". "L" und "I" werden mit "S" und "T" ergänzt und ergeben das Wort "LIST".

2.Bsp.: Aus dem Wort "MAST" wird der Buchstabe "M" und aus dem Wort "AHORN" das "A" benötigt. Die veränderten Wörter heißen "AST" und "HORN". Die Buchstaben "M" und "A" werden vom Aufstellbrett mit "U" und "S" ergänzt und bilden das neue Wort "MAUS".

Kein Wort ausschließlich aus "geraubten" Buchstaben.

Nicht erlaubt ist es, ein neues Wort ausschließlich aus "geraubten" Buchstaben zu bilden.

Bsp.: Aus den Wörtern "MAST", "AHORN" und "RUND" dürfen die Buchstaben "M", "A" und "R" nicht genommen werden, um das Wort "ARM" zu bilden, obwohl drei sinnvolle Wörter "AST", "HORN" und "UND" übrig bleiben. Das neue Wort wurde ausschließlich aus "geraubten" Buchstaben gebildet.

Erlaubt hingegen wäre es, die drei Buchstaben "M", "A" und "R" noch mit dem Buchstaben "E" vom Aufstellbrett zu kombinieren und das Wort "ARME" zu bilden.

4.3 Die Joker

Joker ersetzen Buchstaben.

Im Spiel befinden sich zwei Joker. Sie können jeden Buchstaben ersetzen. Wenn ein Joker ausliegt, darf er von jedem Spieler eingetauscht und für eigene Wörter verwendet werden.

Beim Spiel mit Jokern sind vier Regeln zu beachten:

Nach Jokertausch: sinnvolles Wort.

1. Nach dem Jokertausch muß ein sinnvolles Wort ausliegen, auch wenn es nicht das ursprünliche ist. **Bsp.**: Auf dem Tisch liegt "TEST" ("S" = Joker). Der Joker wird durch ein "X" ersetzt, so daß neue Wort "TEXT" ausliegt.

Eingetauschter Joker: sofort wiederverwenden.

2. Ein eingetauschter Joker muß noch im gleichen Zug neu verwendet werden und zwar ausschließlich mit Buchstaben vom Aufstellrett.

Jokertausch erst nach dem Auslegen.

3. Joker dürfen erst eingetauscht werden, wenn der Spieler ausgelegt hat.

Wörter mit Jokern dürfen verändert werden.

4. Wörter mit Jokern dürfen durchaus ergänzt, geteilt oder verkürzt werden.

4.4 Einschränkungen:

Keine vollständige Auflösung der Wörter.

Ein schon ausgelegtes Wort darf nicht vollständig aufgelöst werden. Es müssen immer einige Buchstaben übrig bleiben, die natürlich ein sinnvolles Wort ergeben müssen.

Keine Wörter doppelt.

Ein schon ausgelegtes Wort darf kein zweites Mal ausgelegt werden.

Keine Eigennamen, Fremdwörter, Abkürzungen.

Bei der Wortbildung sind Eigennamen, Fremdwörter und Abkürzungen verboten. Ausdrücklich erlaubt ist das Bilden von Wörtern in der Einzahl oder Mehrzahl sowie in gebeugten Formen.

Angezweifelte Wörter müssen zurückgenommen werden (plus 1 Reservestein).

Wird ein Wort von den Mitspielern angezweifelt, muß ein Wörterbuch hinzugezogen werden. Zurecht angezweifelte Wörter müssen von dem betreffenden Spieler auf sein Aufstellbrett genommen werden. Er muß zusätzlich noch einen Buchstaben von einem Reservestapel nehmen.

4.5 Leeres Aufstellbrett:

Bei leerem Brett 7 neue Steine nehmen...

Hat ein Spieler alle seine Buchstabensteine für die Bildung von Wörtern verwandt, zieht er sieben neue Buchstaben von den Reservestapeln. Er nimmt die Steine einzeln und legt sie auf sein Aufstellbrett. Er muß die Steine nicht gleichmäßig von den Reservestapeln ziehen.
Je nachdem, welche Buchstaben oben liegen, ist es durchaus erlaubt, z.B. alle neuen Steine auch nur von einem Stapel zu wählen.

...und neues Wort mit wenigstens 4 Buchstaben auslegen.

Nach dem Auffüllen **muß** der Spieler erst wieder **auslegen** (vgl. Punkt 4.1. der Spielregel), bevor er verändern darf. Das Auslegen ist jetzt allerdings nur noch an eine Wortlänge von wenigstens vier Buchstaben gebunden.

5. PUNKWERTUNG:

Je Buchstabe 1 Pkt.

Für jedes neu gebildete Wort werden dem Spieler Punkte auf dem Notizblock gutgeschrieben und zwar ergibt jeder Buchstabe einen Punkt.

Bsp.: Die in den o.a. Beispielen genannten Wörter ergeben 9 Punkte für "VERLIEBEN" und jeweils 4 Punkte für "LIST", "MAUS" und "ARME".

6. SPIELENDE UND SPIELSIEGER:

Sieger ist,wer **entweder** 99 Punkte erreicht,

Alle gewonnenen Punkte werden fortlaufend zusamengezählt. Erreicht ober überschreitet ein Spieler die Punktzahl 99, hat er sofort gewonnen.

oder bei Spielende die meisten Punkte hat.

Sind alle Buchstabensteine von den Reservestapeln und Aufstellbrettern ausgelegt und hat kein Spieler das Ergebnis 99 erreicht, gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktsumme.

7. VERTEILUNG DER BUCHSTABEN:

A (6x);	B (2x);	C (4x);	D (6x);
E (12x);	F (3x);	G (3x);	H (5x);
I (8x);	J (1x);	K (3x);	L (4x);
M (4x);	N (9x);	O (4x);	P (1x);
Q (1x);	R (6x);	S (8x);	T (4x);
U (6x);	V (1x);	W (2x);	X (1x);
Y (1x);	Z (2x);	Ä (1x);	Ö (1x);
Ü (1x);	Joker (2x).		