

# Rummikub Original Classic



## Specificaties:

<b>Categorie:</b>	Bordspel
<b>Spelers:</b>	1-4 spelers
<b>Leeftijd:</b>	Vanaf 6 jaar
<b>Speelduur:</b>	± 20 min.
<b>Afmetingen:</b>	40.1 x 26.8 x 5 cms
<b>Artikelcode:</b>	PSG / 8711808004009

Het overbekende familiespel.

Wie legt de slimste combinaties? Een spel dat inzicht, durf en tactiek combineert.

## Inhoud:

4 Speelplanken.

Set getamponeerde stenen.

Elke steen (m.u.v. de 2 jokers) is voorzien van een cijfer. Deze cijfers lopen van 1 tot en met 13 in 4 verschillende kleuren:

zwart, rood, blauw en geel.

handleiding

## Doel van het spel:

Zo snel mogelijk je stenen van je plankje op tafel weten te leggen.

## Spelverloop:

Alle spelers pakken 14 stenen en zetten die op hun plankje, zoveel mogelijk gerangschikt in "series" of "rijtjes" (SERIE: een serie bestaat uit minimaal 3 stenen van dezelfde kleur met opeenvolgende cijfers.) Bijvoorbeeld een rode 8, 9 en 10. Een serie kan uit een aantal stenen bestaan (1-13). De 13 vormt de afsluiting van iedere serie. Na 13 mag geen 1 aangelegd worden. RIJTJE: een rijtje bestaat uit minimaal 3 stenen met dezelfde cijferwaarde, maar in verschillende kleuren. Bijvoorbeeld de gele, rode en blauwe 13. Een rijtje kan uit maximaal 4 kleuren bestaan omdat elke kleur slechts eenmaal in hetzelfde rijtje mag voorkomen. Om aan het spel te beginnen moet een speler één of meer series en/of één of meer rijtjes (van welke combinatie dan ook) op tafel leggen met een totale puntenwaarde van ten minste 30 punten. Een speler die geen beginserie op tafel kan leggen moet een steen uit de pot pakken. Daarmee is z'n beurt voorbij en de volgende speler is aan de beurt. Het spel bevat 2 jokers die kunnen worden gebruikt in plaats van een steen die in een serie of een rijtje ontbreekt. Een joker die in de beginserie wordt gebruikt heeft de puntenwaarde van de steen waarvoor hij in de plaats komt. Als een speler eenmaal een beginserie op tafel heeft gelegd, dan kan deze speler direct of later één of meer stenen aanleggen bij elke serie of rij die al op tafel ligt om deze groter te maken of om te manipuleren. De speler kan ook een complete serie of rij van het plankje nemen en op tafel leggen. Kan of wil een speler geen steen, serie of rijtje kwijt, dan moet hij/zij een steen uit de pot nemen waarna de volgende speler aan de beurt is.

