



ORIGINAL Rummikub JUNIOR

Original Rummikub Junior – Der Spielspass mit Lerneffekt.

Spielanleitung

- **Original Rummikub Junior kann mit 2–4 Spielern ab 4 Jahren gespielt werden.**

Ein paar Worte vorab – Die Idee von Original Rummikub Junior

Die Idee von Original Rummikub Junior: Kindern auf leicht verständliche und umsetzbare Weise das Verständnis für die Zahlenwelt zu vermitteln und in einem weiteren Schritt das logische Denkvermögen zu fördern.

Original Rummikub Junior bietet auf verschiedenen Spielstufen grosses Spielvergnügen, dass sich jeweils auf die Fähigkeiten und Lernstufen Ihres Kindes richtet.

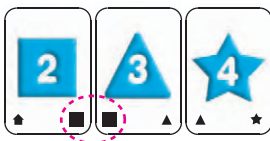
Wir empfehlen Ihnen, sich vorab mit Ihren Kindern zusammen die Spielsteine einmal genau anzuschauen. So werden Frustrationen im späteren Spiel von vornherein minimiert.

Zahlen, Formen und Farben – die Grundlagen des Spiels

Rot, Blau, Grün und Gelb – in diesen Farben sind die Spielsteine von Original Rummikub Junior. In jeder der Farben gibt es die Spielsteine mit den Ziffern von 1 bis 10. Zur Erleichterung des Erkennens und Zuordnens der Zahlen ist jede Zahl mit einer nur ihr zugeordneten Form (Quadrat, Herz, Dreieck, Stern usw.) umgeben.



Ausserdem befinden sich auf jedem Spielstein – jeweils in den unteren Ecken, links und rechts – kleinere schwarze Formen: Dadurch wird das anfängliche Bilden der Zahlenreihen kinderleicht und ein weiterer Kontrollmechanismus ist gewährleistet. Legen die Kleinen die Zahlen in der richtigen, aufsteigenden Reihenfolge ab, ergeben die kleinen Formen zweier aufeinander folgender Spielsteine ein Paar (ähnlich denen eines Domino-Spiels).



✓ übereinstimmende Symbole

✗ nicht übereinstimmende Symbole

Einige Tipps am Rande – Lernen mit Spass

Original Rummikub Junior ist die perfekte Mischung zwischen Spielen und Lernen. Dabei ist es völlig egal, ob Ihr Kind bereits Kenntnisse der Zahlen hat oder gerade erst erwirbt. Sie können die Spielsteine von Original Rummikub Junior auch zur Unterstützung beim Lernen verwenden. Lassen Sie Ihr Kind doch einfach die Zahlenreihe von 1–10 mit Hilfe der Spielsteine in einer Farbe legen.

Sie werden sehen wie spielend schnell Ihr Kind Lernfortschritte macht und sich auf neues Zahlenwissen und den Umgang mit Zahlen freut.

Wichtig ist nur, sich vor dem eigentlichen Original Rummikub Junior Spielvergnügen genügend Zeit mit Ihrem Kind einzuräumen, damit die Kleinen nicht übereilt ohne das Beherrschen der Grundvoraussetzungen in das Spiel stürzen und die Begeisterung an der Zahlenwelt verlieren.

Die Grundlagen des Spiels – Reihen und Gruppen

Ziel des Spiels ist es, als erster Spieler alle seine Spielsteine in Paaren auf dem Tisch abzulegen. Grundsätzlich wird bei Original Rummikub Junior zwischen zwei verschiedenen Möglichkeiten, seine Steine abzulegen, unterschieden:



1. In «Reihen»: Eine Folge aufeinander folgender Zahlen in gleicher Farbe, beginnend mit der kleinsten Zahl.



2. «In Gruppen»: Eine Folge gleicher Zahlen und damit auch gleicher Formen in verschiedenen Farben.

Es ist ratsam, dass Sie vorab mit Ihrem Kind ein paar «Reihen» üben zu legen, indem Sie ihm z. B. eine Zahl vorgeben und Ihr Kind die nun folgende Zahl, egal ob mit niedrigerem oder höherem Wert, zusammenlegen lassen.

Legen Sie dabei am Besten die Spielsteine dann direkt nebeneinander, damit auch die Übereinstimmung der kleinen Formen in den Ecken verglichen werden kann und Ihr Kind diesen Mechanismus direkt verinnerlichen kann.

Auch das Üben der «Bildung von Gruppen» ist sinnvoll, um den kleinen Zahlenhelden den richtigen Umgang zu veranschaulichen. Verteilen Sie am Besten alle Spielsteine (der gesamten Farbpalette) auf dem Tisch und suchen Sie gemeinsam mit Ihrem Kind beispielsweise alle Vieren (oder in einer leichteren Variante unter Einbezug der Formen alle Sterne mit der Zahl 4). Sie werden sehen, dass macht schon richtig Spass!

Sie und auch Ihr Kind haben sich nun mit den grundlegenden Mechanismen des Spiels vertraut gemacht? Dann kann es ja losgehen! Viel Spass wünscht Ihnen Carlit+Ravensburger AG.

Die Spielregeln – Anfänger oder Experte?

Jetzt geht's richtig los. Original Rummikub Junior kann in drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden gespielt werden.

Stufe 1 (Einsteiger)

Aufbau:

Für diese Spielvariante bleiben die Joker noch unbeachtet und können zurück in die Spielschachtel gelegt werden. Der Rummikub-König wird an die Seite gelegt – dieser ist einzig für den Gewinner als «Preis» bestimmt! Die Spielsteine kommen alle in den beiliegenden Beutel und werden darin gut durchgemischt.

Nun kann sich jeder Spieler 7 Spielsteine herausziehen – aber Vorsicht: Die Augen bleiben dabei geschlossen und schummeln ist auch hier nicht erlaubt! Die Spielsteine bleiben so lange verdeckt vor einem liegen, bis alle Spieler ihre 7 Steine gezogen haben. Der Beutel mit den verbleibenden Spielsteinen wird in die Tischmitte gelegt und bildet den allgemeinen Pool. Jetzt kann jeder Spieler seine Spielsteine umdrehen, damit er die Zahlen erkennen kann.

Spielbeginn:

Der jüngste Spieler darf anfangen und die Spielrunde wird anschliessend im Uhrzeigersinn weitergeführt.

In der ersten Runde überprüft jeder Spieler, ob er nicht schon mit einem Paar eine «Reihe» oder eine «Gruppe» bilden kann; ist dies so, kann er seine Spielsteine direkt auf den Tisch legen. In der ersten Spielrunde kann jeder Spieler zu seinem Paar auf dem Tisch weitere Spielsteine legen. Wenn der Spieler, der an der Reihe ist, keine Spielsteine mehr ablegen kann, muss er einen neuen Spielstein aus dem Beutel ziehen und diesen vor sich ablegen, danach ist der Zug beendet. Reihen und Gruppen, die einmal auf dem Tisch abgelegt worden sind, dürfen nicht mehr auseinandergenommen werden. Lediglich das Anlegen weiterer, passender Spielsteine an eine Reihe oder Gruppe ist erlaubt.

Das Spiel beenden:

Der erste Spieler, der alle Täfelchen abgelegt hat, ist der Rummikub-König. Der Spielstein mit König wird vor ihn gelegt. Sind alle Steine aus dem Pool gezogen worden und kein Spieler konnte alle Steine ablegen, gewinnt derjenige, der die wenigsten

Spielsteine vor sich liegen hat. Sollten die Spielsteine aus dem Beutel alle gezogen worden sein, so hat jeder Spieler noch einmal die Möglichkeit abzulegen (sofern er das kann) und anschliessend ist das Spiel vorbei.



Stufe 2 (Fortgeschrittene) – Der Joker



Jetzt kommt der Joker zum Einsatz. Mit dem Joker kann jeder Spielstein «ersetzt» werden. Wenn also ein Spielstein fehlt, um eine Gruppe oder Reihe zu vervollständigen und der Spieler einen Joker besitzt, so kann er diesen nun einsetzen, um die Reihe oder Gruppe abzulegen. Selbstverständlich kann der Joker auch an bereits abgelegte Spielsteine auf dem Tisch angelegt werden.

Wenn der Joker erst einmal auf dem Tisch liegt, kann ihn jeder Spieler – sobald er an der Reihe ist – aufnehmen und durch den richtigen bzw. passenden Spielstein an dieser Stelle ersetzen. Danach kann der Joker an anderer Stelle benutzt werden. Er muss lediglich weiter auf dem Tisch bleiben und darf nicht wieder vor einen Spieler gelegt werden.

Gruppe



oder oder

Reihe



Stufe 3 (Experten) – Bereit für die Herausforderung?

In dieser Stufe des Spiels wird es noch ein bisschen schwieriger. Für richtige Rummikub-Profis allerdings kein Problem. Ab jetzt bestehen Reihen und Gruppen immer aus

mindestens 3 Spielsteinen! Ein Paar kann also nicht mehr als Gruppe oder Reihe abgelegt werden. Viel Erfolg!



ORIGINAL Rummikub JUNIOR

Rummikub Original Junior – Plaisir à la fois ludique et éducatif

Règle du jeu

- Rummikub Original Junior se joue à 2–4 joueurs à partir de 4 ans.

Avant de commencer – L'idée de Rummikub Original Junior

L'idée de Rummikub Original Junior est de familiariser les enfants – de manière simple et concrète – avec le monde des chiffres, ainsi que de stimuler leur sens de la logique.

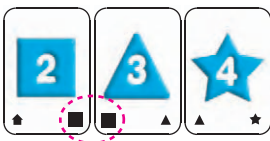
Rummikub Original Junior offre un grand plaisir de jeu, et ce à différents niveaux de difficulté, qui s'adaptent aux capacités et au niveau d'apprentissage de l'enfant. Avant de commencer à jouer, nous vous conseillons de découvrir les plaquettes, ensemble avec l'enfant. Ainsi, d'éventuelles frustrations, pouvant survenir pendant le jeu, peuvent être évitées d'emblée.

Des chiffres, des formes et des couleurs – les bases du jeu

Rouge, bleu, vert et jaune – ce sont les couleurs des plaquettes de Rummikub Original Junior. De plus, ces plaquettes sont numérotées de 1 à 10. Afin de faciliter la reconnaissance et le classement des chiffres, chacun d'eux est encadré par une forme (carré, cœur, triangle, étoile, etc.).



De plus, de petites formes noires se trouvent en bas à gauche et à droite de chaque plaquette. Elles ont pour but de faciliter la création de combinaisons de chiffres et offrent une possibilité de contrôle supplémentaire. Lorsque les enfants placent correctement les plaquettes, par ordre croissant, les formes, au bas de chaque plaquette, font une paire (même principe que pour le domino).



✓ Les formes correspondent

X Les formes ne correspondent pas

Quelques conseils avant de commencer – apprendre avec plaisir

Rummikub Original Junior offre une combinaison idéale entre le jeu et l'apprentissage. Que votre enfant connaisse déjà les chiffres ou qu'il soit en train de les apprendre, n'a aucune importance. Les plaquettes Rummikub peuvent aussi être utilisées lors de l'apprentissage des chiffres. Laissez l'enfant former une ligne de chiffres de 1 à 10 d'une seule couleur, par exemple.

Vous verrez la vitesse avec laquelle votre enfant fait des progrès et la joie que lui procurent ces nouvelles connaissances.

Avant de jouer au Rummikub Original Junior, il est important de consacrer un peu de temps à votre enfant, afin qu'il ne se précipite pas dans le jeu sans maîtriser les principes de base. Sinon, il risquerait de se désintéresser du monde des chiffres.

Les bases du jeu – Rangées et groupes

Le but du jeu est d'être le premier joueur à déposer toutes ses plaquettes, par paires, sur la table. En principe, il y a deux manières de déposer ses plaquettes dans le Rummikub Original Junior :



1. En « rangées » : une série de chiffres de la même couleur qui se suivent, en commençant par le plus petit chiffre.



2. En « groupes » : une série du même chiffre, et donc de même forme, de couleurs différentes.

Il est recommandé de vous entraîner d'abord avec votre enfant en formant quelques « rangées » avec lui. Donnez-lui, par exemple, un chiffre et demandez-lui de trouver le chiffre suivant, peu importe que celui-ci soit plus grand ou plus petit.

Posez les plaquettes l'une à côté de l'autre afin que les formes, se trouvant au bas des plaquettes, correspondent. Ainsi, votre enfant se familiarisera avec le principe de concordance des formes.

S'entraîner à « former des groupes » est aussi utile, afin de familiariser votre enfant avec ce principe. Répartissez toutes les plaquettes (de toutes les couleurs) sur la table et cherchez, ensemble avec votre enfant, tous les 4 (ou, une variante plus simple incluant les formes : toutes les étoiles avec le chiffre 4). Vous verrez, c'est déjà un plaisir !

Vous êtes-vous déjà familiarisés avec les principes de base du jeu ? Alors, vous êtes prêts à commencer ! Carlit+Ravensburger AG vous souhaite beaucoup de plaisir !

Les règles du jeu – Débutant ou expert ?

Les choses sérieuses commencent. Rummikub Original Junior peut se jouer à trois niveaux de difficulté.

Niveau 1 (débutants)

Préparation :

Pour cette variante, les Jokers ne sont pas utilisés et peuvent être rangés dans la boîte. Le roi Rummikub peut également être mis de côté – ce sera le « prix » pour le gagnant ! Mettre toutes les plaquettes numérotées dans le sac et bien mélanger. Chaque joueur tire 7 plaquettes – mais attention : il faut fermer les yeux et ne pas tricher ! Les plaquettes doivent être posées – face cachée – devant chaque joueur jusqu'à ce que tout le monde ait tiré ses 7 plaquettes. Le sac, contenant les plaquettes restantes, est placé au milieu de la table, c'est la pioche. A présent, chaque joueur peut retourner ses plaquettes pour découvrir les chiffres qui y sont inscrits.

Début de la partie :

Le joueur le plus jeune commence, ensuite on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Pour commencer, chaque joueur vérifie s'il a déjà une paire lui permettant de former une « rangée » ou un « groupe ». Si tel est le cas, il peut déposer ses plaquettes sur la table. Ensuite, chaque joueur peut déposer d'autres plaquettes à côté des paires déjà formées. Lorsque le joueur, dont c'est le tour, ne peut plus déposer de plaquettes, il doit en piocher une dans le sac et la déposer devant lui. Son tour est alors terminé. Des rangées ou des groupes, déposés sur la table, ne peuvent pas être défaits par la suite. En revanche, il est possible de compléter des rangées ou groupes par d'autres plaquettes.

Fin de la partie :

Le premier joueur ayant déposé toutes ses plaquettes est le Roi Rummikub. La plaquette représentant un roi est alors déposée devant lui. S'il n'y a plus de plaquettes dans le sac, et qu'aucun joueur n'a pu se débarrasser de toutes ses plaquettes, c'est alors celui qui en a le moins qui gagne la partie.

Lorsque toutes les plaquettes ont été tirées, chaque joueur a encore la possibilité de déposer ses plaquettes (dans la mesure du possible). Ensuite, la partie est terminée.



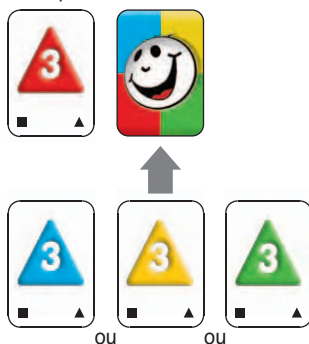
Niveau 2 (avancés) – le Joker



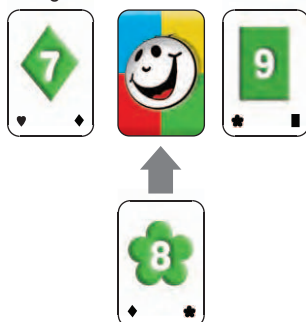
Ici, le Joker entre en jeu. Il peut « remplacer » n'importe quelle plaquette. Exemple : lorsqu'il manque une plaquette pour former un groupe ou une rangée, le joueur – s'il possède un Joker – peut le placer pour compléter la rangée ou le groupe.

Il va de soi que le Joker peut également être déposé à côté de plaquettes déjà posées sur la table. Lorsqu'un Joker se trouve sur la table, chaque joueur – dont c'est le tour – peut le prendre et le remplacer par la plaquette adéquate. Ensuite, le Joker peut être réutilisé en d'autres endroits. Il doit simplement rester sur la table et non devant un joueur en particulier.

Groupe



Rangée



Niveau 3 (experts) – prêt à relever un défi ?

A ce niveau, le jeu devient encore un peu plus difficile. Mais cela ne devrait pas poser de problème aux vrais pros du Rummikub. Désormais, chaque rangée ou groupe doit être composé d'au moins trois

plaquettes. Une paire ne compte donc plus comme groupe ou comme rangée.

Bonne chance !



Original Rummikub Junior – il passatempo istruttivo

Regole del gioco

- **Original Rummikub Junior: per 2-4 giocatori da 4 anni in su**

Alcune parole di premessa: l'idea ispiratrice di Original Rummikub Junior

La finalità del gioco: comunicare ai bambini in modo comprensibile il mondo dei numeri, come applicarli e, conseguentemente, stimolare le loro facoltà logiche. Original Rummikub Junior è un genuino passatempo stimolante e si può giocare a diversi livelli di difficoltà a seconda delle doti intellettive e di apprendimento del bambino.

Dapprima consigliamo di esaminare attentamente insieme ai bambini le diverse tessere del gioco per evitare che durante le prime partite non rimangano delusi.

Numeri, forme e colori – gli elementi fondamentali del gioco

Rosso, blu, verde e giallo: questi i colori delle tessere del gioco Original Rummikub Junior. Le tessere, in ognuno di questi colori, sono contraddistinte dai numeri da 1 a 10. Per riconoscere più facilmente i numeri e coordinarli, ogni numero spicca su uno sfondo di forma diversa (quadrato, cuore, triangolo, stella ecc.).



Su ogni tessera, inoltre, sono riportati due piccoli contrassegni neri situati a destra e a sinistra negli angoli in basso. In tal modo all'inizio i più piccoli hanno meno difficoltà a comporre e a controllare le serie di tessere. Se i bambini depongono i numeri delle tessere nella corretta sequenza crescente, i contrassegni negli angoli di due tessere adiacenti sono uguali e le tessere formano una coppia (come nel caso del gioco del domino).



✓ contrassegni uguali

✗ contrassegni disuguali

Alcuni consigli – imparare giocando

Original Rummikub Junior è una felice combinazione tra gioco e apprendimento. Poco importa infatti se il bambino conosce già i numeri o deve ancora impararli. Le tessere di Original Rummikub Junior sono di pratico aiuto anche per apprendere i numeri. Il meccanismo è facile: basta che i bambini depongano le tessere dello stesso colore da 1 a 10.

È davvero sorprendente constatare come i bambini abbiano piacere a giocare e a conoscere i numeri e facciano progressi in poco tempo. Prima di iniziare a giocare realmente con Original Rummikub Junior è tuttavia importante dedicare e lasciare al bambino sufficiente tempo per conoscere i numeri. In caso diverso, senza questa premessa essenziale, il bambino potrebbe perdere in fretta il piacere e l'interesse di giocare con i numeri.

Le regole basilari del gioco – serie e gruppi di tessere

Lo scopo del gioco è quello di deporre per primo tutte le tessere formando coppie. I giocatori hanno due possibilità per deporre le loro tessere:



1a possibilità: formare «serie», in altre parole una sequenza di tessere dello stesso colore cominciando dal numero più basso.



2a possibilità: formare «gruppi», ossia una sequenza di tessere di diverso colore ma con lo stesso numero e le stesse figure (stella, cuore, triangolo ecc.).

All'inizio è opportuno che il bambino si eserciti a comporre alcune «serie», dandogli a uno a uno i tasselli coi numeri che dovrà collocare nella corretta sequenza, indipendentemente dal fatto che cominci col numero più alto o più basso.

Successivamente il giocatore adulto collocherà le tessere ordinatamente una vicino all'altra in modo che il bambino possa confrontare tra loro anche i simboli negli angoli e memorizzi anche questo meccanismo.

È pure opportuno esercitare la composizione di «gruppi» in modo che i più piccoli imparino in modo visivo anche questa possibilità. Il metodo migliore è quello di mettere sul tavolo tutte le tessere dei diversi colori e cercare poi col bambino tutti i quattro, ad esempio, oppure, più semplicemente, tutte le tessere con le stelle e quindi col numero 4. Sarà un genuino piacere notare come il bambino sia interessato e visibilmente contento.

Dopo aver imparato insieme al bambino le regole basilari si potrà iniziare a fare le prime facili partite. Buon divertimento!

Le regole del gioco – per principianti e per esperti

È giunto il momento di giocare con impegno! Original Rummikub Junior si può giocare con tre diversi livelli di difficoltà.

Livello 1 per principianti

Preparativi:

Per questa variante non si usano i jolly che vengono scartati e messi nella scatola. Il re Rummikub viene messo da parte ed è riservato esclusivamente come premio al vincitore della partita. Le altre tessere vengono messe nel sacchetto in dotazione e mescolate bene.

Ogni giocatore pesca poi 7 tessere senza vederle, ovviamente. Barare non è consentito! Le tessere pescate rimangono coperte fino a quando tutti i giocatori hanno pescato le loro 7 tessere. Il sacchetto con le rimanenti tessere viene posto al centro del tavolo e costituisce il pozzo comune. Successivamente i giocatori scopriranno le loro tessere e controlleranno i numeri.

La partita inizia

Comincia il giocatore più giovane e successivamente si prosegue in senso orario. Durante il primo giro ogni giocatore controlla se può combinare le tessere pescate formando un «gruppo» o una «serie». Se è il caso, il giocatore, quando è il suo turno, può mettere subito in tavola le combinazioni ed eventualmente attaccarne altre. Se non ha la possibilità di attaccare le tessere ne pesca una dal sacchetto e la colloca scoperta davanti a sé. Tocca poi al giocatore successivo. I gruppi e le serie già in tavola non si possono più separare ma solo completare attaccando le tessere adatte.

Fine della partita

Il giocatore che per primo depone tutte le sue tessere diventa re Rummikub e pone la tessera col re davanti a sé. Se nel sacchetto non rimangono più tessere e nessun giocatore è riuscito a mettere in tavola tutte le sue tessere, vince chi ha meno tessere davanti a sé. Se le tessere nel sacchetto sono esaurite, i giocatori hanno ancora la possibilità di attaccare alle loro combinazioni le tessere che vanno bene. Successivamente la partita è finita.

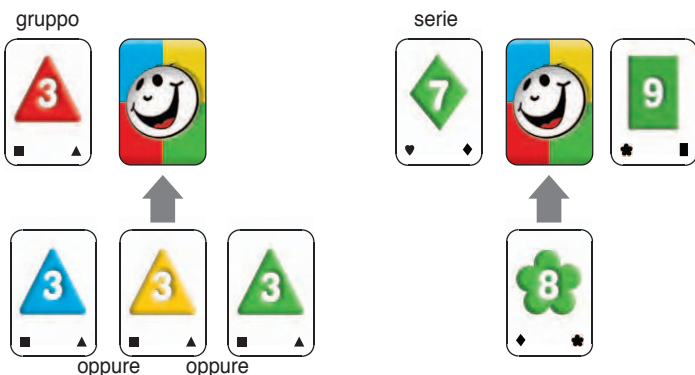


Livello 2 col jolly per non principianti



Per questa variante si gioca coi jolly che possono sostituire ogni tessera. Se dunque manca la tessera adatta per completare un gruppo o una serie e si ha un jolly, si può usarlo al posto della tessera mancante per mettere in tavola la serie o il gruppo.

Ovviamente il jolly si può anche attaccare alle combinazioni già messe in tavola. Una volta giocato il jolly, ogni giocatore, al suo turno, può prenderlo e sostituirlo con la tessera adatta. Successivamente il jolly si potrà usare per completare un'altra combinazione. Dopo che è stato usato la seconda volta, il jolly rimane in tavola e non può più venire sostituito dai giocatori.



Livello 3 per esperti: pronti per la sfida?

Questa variante del gioco è un po' più difficile ma per gli esperti non riserva alcun problema. La difficoltà consiste nel fatto che le serie e i gruppi devono essere formati sempre da

almeno 3 tessere. Le coppie, quindi, non si possono più mettere in tavola.

Buon divertimento!

D-1602-0236-0221 080909

PLAY **Rummikub** ONLINE
WWW.RUMMIKUB.COM

Carlit

Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet:
Verschluckbare Kleinteile.

Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.
Contient des petits éléments risquant d'être ingérés ou inhalés.

Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni.
Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite.

Rummikub is the brand name of the original
and authentic tile game.

© Rummikub is a Registered Trade Mark.

© 1950, 1978 Hertzano, all rights reserved.

© Registered Design. Made in Israel.

www.rummikub.com