

Rummix®

BY RUMMIKUB

DOBBELEN, KOMBINEREN, SCOREN, WINNEN!

KOMPLEET RUMMIKUBSPEL OP 9 DOBBELSTENEN

RUMMIX is een mix van RUMMIKUB en een DOBBELSPEL. Een zeer snel spel dat overal en altijd gespeeld kan worden. De spelregels zijn al even pakkend als het idee zelf. De bedoeling is om zoveel mogelijk punten te scoren door series te vormen, net als bij RUMMIKUB. Het spel is te spelen vanaf 6 jaar en voor 1 of meerdere spelers. (Alleen spelen is dus even plezierig.) Verder wordt er bij dit vernuftige nieuwtje een handig scoreblok meegeleverd voor de puntentelling; voor nóg meer speelplezier.

KORTOM, EEN BEETJE GELUK, EEN BEETJE INZICHT EN HEEL VEEL PLEZIER MET RUMMIX!

SPELREGELS

- Voor** : 1 of meer spelers.
Leeftijd : vanaf 6 jaar.
Inhoud : 9 RUMMIX dobbelstenen, speelplateau, scoreblok, beker, potlood en handleiding.
Doel : Zoveel mogelijk punten scoren door series te vormen.
Winnaar : Degene met de hoogste score.

WAT IS EEN SERIE ?

A: Minstens 3 stenen met opvolgende nummers van dezelfde kleur,

VOORBEELD: 3 4 5 6 7

B: Minstens 3 stenen met dezelfde cijfers maar in verschillende kleuren,

VOORBEELD: 9 9 9

Spelverloop:

- Bepaal door het werpen van één en dezelfde RUMMIX dobbelsteen wie begint (hoogste worp). De anderen volgen in volgorde van de klok.
- Laat iemand de score bijhouden en schrijf de namen van de spelers op het scoreblok. (Als er meer dan 6 personen willen spelen, gebruik je gewoon meer blaadjes van het scoreblok.)
- De eerste speler schudt de dobbelstenen in de beker en werpt ze daarna in de daarvoor bestemde kuil in de doos.
- Deze speler bekijkt de dobbelstenen goed en probeert van de cijfers die boven liggen, series en/of semi-series (nog niet complete series) te vormen en plaatst deze op het speelplateau. Volg het volgende voorbeeld.

6 5 9
 EERSTE 6 1 4 → 6 6 5 → 6 6
 WORP 11 8 12 5
 DEZE STENEN OP PLATEAU PLAATSSEN OP PLATEAU

- De stenen die niet op het plateau zijn gelegd gaan terug in de beker en worden voor de tweede maal, door dezelfde speler geschud en geworpen. (Men mag in totaal 3 maal werpen.)
- We volgen het voorbeeld verder: na de tweede worp hebben we de volgende stenen:

7
 TWEEDE 7 5 4 → 5 7 → 6 6
 WORP 9 12 8 5 5
 DEZE STENEN OP PLATEAU PLAATSSEN OP PLATEAU

- De stenen die niet op het plateau zijn gelegd gaan terug in de beker en worden voor de derde en laatste maal, door dezelfde speler geschud en geworpen.

7 7
 DERDE 13 5 → 5 7 → 6 6
 WORP 7 9 5 5 5
 DEZE STENEN OP PLATEAU PLAATSSEN OP PLATEAU

- Puntentelling van dit voorbeeld:

7 7 = 0 punten

6 6 = 0 punten

5 5 5 = 3 punten (1 punt voor elke steen van de serie 5 5 5)
 = 3 punten (1 punt voor elke steen van de serie 5 6 7, in de kleur blauw)
 = 3 punten (1 punt voor elke steen van de serie 5 6 7, in de kleur rood)

 9 punten

De stenen die geen serie vormen, worden niet meegeteld.

- De score voor deze speler wordt genoteerd en de volgende speler is nu aan de beurt.

Jokers:

Er zitten 2 jokers in het spel die gebruikt mogen worden als vervanging van elk nummer van welke kleur dan ook, in een te maken serie (ongeacht de kleur van de joker).

Einde van het spel:

Je kunt zelf bepalen hoe lang of hoeveel ronden je wilt spelen. Je kunt ook een puntentotaal afspreken, bijv. 60 punten.

Winnaar:

Degene met de hoogste score of degene die het afgesproken puntentotaal heeft bereikt, is de winnaar.

Puntentelling:

5 6 7 8 = 4 punten
 (1 punt voor elke steen van deze serie).

12 12 12 = 3 punten

11

10

totaal = 7 punten

9

= 4 punten

De horizontale serie is 3 punten, de verticale serie is 4 punten; samen 7 punten.

Rummix

BY RUMMIKUB

Zo scoort u meer !

2 3 4 5 6 = 5 punten

máár 2 3 4

5 = 6 punten

6

Het bovenstaande rechtevoorbeeld (zelfde stenen) levert meer punten op doordat er twee series geteld worden.

Dit mag niet !

6 5 ☺

2

2

Dit mag wel !

3

☺ 4 5 6

3

- Het linkervoorbeeld mag niet omdat de joker maar 1 keer benoemd kan worden; óf de joker gaat hier door voor een blauwe vier, óf de joker gaat door voor een zwarte 2. Hier ontstaat slechts één geldige serie met een score van 3 punten.
- Het rechtevoorbeeld is wel toegestaan omdat de joker voor beide series als rode drie wordt gebruikt. (3 + 4 = 7 punten)

Extra bonus (alleen als alle stenen worden gebruikt!):

- Alle 9 stenen gebruikt in meerdere series: + 5 bonuspunten (voorbeeld a+b)
- Alle 9 stenen gebruikt in één serie : +10 bonuspunten (voorbeeld c)
- Alle 9 stenen gebruikt in een vierkant : +10 bonuspunten (voorbeeld d)

a. meerdere series:

I : ☺

10

11

12 12 ☺

II :

4 5 6

serie I = 3 + 4 punten = 7 punten, serie II = 3 punten = totaal 10 punten, + 5 bonuspunten omdat alle 9 stenen gebruikt zijn. (10 punten + 5 bonuspunten = 15 punten)

b. meerdere series:

5 5 5 = 3 punten

12 12 12 = 3 punten

2 ☺ 2 = 3 punten

9 punten + 5 bonuspunten = 14 punten

c. één serie:

☺ 6 7 8 9 10 11 12 13 = 9 punten + 10 bonuspunten = 19 punten

d. een vierkant:

In onderstaand voorbeeld tref je series die in zowel horizontale als verticale richting worden geteld voor de score.

● ● ● = 3 punten

● ● ● = 3 punten

● ● ● = 3 punten

┌───┐ = 3 punten

└───┘ = 3 punten

┌───┐ = 3 punten

18 punten + 10 bonuspunten = 28 punten

Tips en Strategie

1. Na de eerste/tweede worp de stenen goed bekijken en overwegen welke stenen op het plateau blijven en welke opnieuw geworpen moeten worden, d.w.z. binnen de drie worpen mag je reeds geplaatste stenen terug nemen en opnieuw werpen.

bijvoorbeeld:

OP PLATEAU
(NA 2e WORP)

7

7 8

6 7

De steen met daarop de rode 8 heeft ook een JOKER ! Je moet nu overwegen of deze steen opnieuw geworpen moet worden om eventueel een joker te krijgen.

Dit soort overweging kun je ook maken voor de zwarte 6.

Kijk ook goed naar de rest van de stenen en je kansen om daarmee series te vormen.

2. Op het plateau liggen o.a. een rode 5 en een blauwe 5, kijk goed of er tussen de nog te werpen stenen nog wel een andere 5 is, om deze serie compleet te kunnen maken. Werp anders de rode en blauwe 5 opnieuw.

3. Combinaties van dicht bij elkaar liggende semi-series hebben een grotere kans om meer punten op te leveren dan series die ver van elkaar liggen.

3 4 is beter dan 3 4 11 11

4

4. Verrassende combinaties ontstaan door juist gebruik van de JOKER.

Score bijhouden

De score wordt per beurt genoteerd aan de linkerkant van de kolom onder de naam van de betreffende speler. De score per speler wordt na elke beurt opgeteld en bijgehouden aan de rechterkant van deze kolom. (ZIE TEKENING)

eerste beurt →
in tweede beurt →
3 pnt. gescoord;
wordt opgeteld
bij de vorige
score.

Renee	Marcel	Nathalie	Pascal	Anne	Robert
5 5	4 4	10 10	3 3	5 5	7 7
3 8	7 11	6 16	4 7	10 15	6 13
14 22	5 16				



© Goliath BV Postbus 51 8050 AB HATTEM, HOLLAND.
TEL: +31-(0)38-44 43093 FAX: +31-(0)38-44 46109

Ook verkrijgbaar:
RUMMIKUB, TRIOMINOS, PARTNERLINK, ROLIT.