

Rummikub

Spelregels

Aan het begin van het spel worden alle kaartjes in een zak gestopt.

Iedere speler pakt zonder te kijken 10 kaartjes uit de zak en zet deze op zijn rekje. De jongste speler begint.

Een speler moet rijtjes leggen met minstens 3 kaartjes.

Geldige rijtjes zijn:

- kaartjes met dezelfde waarde maar een verschillende notatie (vb: 80% en $\frac{4}{5}$ en 0,8)
- kaartjes met dezelfde notatie maar een andere waarde (vb: 25% en 60% en 99%).

Pas op: $\frac{\quad}{100}$ is een andere notatie dan $\frac{\quad}{10}$ is een andere notatie dan —.

Dus $\frac{50}{100}$ en $\frac{5}{10}$ en $\frac{1}{2}$ is een geldige rij.

De volgende spelers kunnen tijdens hun beurt een nieuw rijtje maken of kaartjes toevoegen aan rijtjes die er al liggen. Ze mogen ook de rijtjes aanpassen door kaartjes te verplaatsen naar andere rijtjes. De rijtjes moeten geldig zijn op het einde van hun beurt.

Als een speler geen kaartje kan leggen, dan pakt hij een kaartje uit de zak en zet het op zijn rekje.

De volgende speler is aan de beurt.

De vier jokers kunnen voor elk willekeurige waarde en notatie worden gebruikt.

Het spel eindigt als een van de spelers al zijn kaartjes op tafel heeft kunnen leggen.