

## 1. AUSTRAGUNGSMODUS

### A. AUSTRAGUNGSMODUS

Das Turnier wird an Spieltischen mit je vier Teilnehmern ausgetragen. Sollte die Anzahl der gemeldeten Spieler nicht durch vier teilbar sein, werden die restlichen Spieler an 3er-Tische gesetzt. Die Maximalanzahl der Spieler ist auf 16 begrenzt.

### B. SPIELRUNDEN

Es wird eine Spielrunde mit drei Spielen gespielt. Anschließend spielen die Gewinner aller Tische (höchste Punktzahl nach drei Spielen) noch ein Finale mit 3 Spielen. Der Gewinner des Finales ist der Gewinner des Turnieres. Wir behalten uns aus Zeitgründen vor die Runden (Erste Runde und Finale) nur mit zwei Spielen zu spielen und/oder eine Zeitbegrenzung pro Zug festzulegen.

## 2. PAARUNGEN DER TEILNEHMER

### A. SPIELRUNDEN-PAARUNG

Für die erste Spielrunde (drei Spiele) wird das gesamte Teilnehmerfeld nach einem Zufallsprinzip gepaart. Die Reihenfolge der Anmeldung, Anfangsbuchstabe des Nachnamens oder andere Kriterien spielen keine Rolle. Auch die Reihenfolge im Finale wird neu ausgelost.

### B. SITZVERTEILUNG INNERHALB EINER SPIELRUNDE

Um eine größtmögliche Fairness für alle Teilnehmer zu garantieren, werden in alle Spielrunden (auch in der Finalrunde) die Sitzverteilungen der Teilnehmer verändert. Der Sinn ist es, dass die Reihenfolge der Vor- und Nachspieler möglichst oft geändert wird, um Unterschiede in der Spielstärke der einzelnen Rundenmitspieler auszugleichen. Die Sitzverteilung ist in jeder Runde identisch und erfolgt nach folgendem Muster:

Spiel 1: Spieler A beginnt das Spiel; Spieler A – Spieler B – Spieler C – Spieler D

Spiel 2: Spieler B beginnt das Spiel; Spieler A – Spieler D – Spieler C – Spieler B

Spiel 3: Spieler C beginnt das Spiel; Spieler A – Spieler D – Spieler B – Spieler C

## 3. MISCHEN UND VERTEILEN DER SPIELSTEINE

### A. MISCHEN DER SPIELSTEINE

Vor Spielbeginn werden der Zustand und die Anzahl der Spielsteine durch die Spieler geprüft. Bei Beanstandung muss ein Schiedsrichter gerufen werden. Danach werden die Spielsteine mit den Zahlen nach unten auf den Tisch gelegt und gemischt. Das Mischen wird solange durchgeführt, bis alle Spieler am Tisch die Mischphase für beendet erklären. Danach bilden die Spieler Stapel zu je sieben Spielsteinen und einen zu acht Spielsteinen. Es wird empfohlen, diese Stapel auf einer Seite des Spieltisches aufzubauen und den Stapel zum Ziehen in der Mitte zu platzieren (beginnend mit dem 8ter Stapel). Ist der Stapel verbraucht, wird er durch jeweils einen der 7ner Stapel ersetzt.

### B. VERTEILEN DER SPIELSTEINE

Sind alle Stapel gebildet, schiebt jeder Spieler zwei willkürlich ausgesuchte Stapel zu je sieben Spielsteinen seinem linken Nachbarn zu. Es ist nicht erlaubt, dass Spieler sich selbst einen Stapel

zum Spielen auswählen. Diese Spielsteine (14 Stück insg.) werden von den Spielern auf der Spielbank angeordnet.

Haben alle Spieler ihre Steine erhalten und geordnet, wird ein Stapel, aus dem nicht zugeordneten Vorrat in der Tischmitte platziert. (siehe Regel 5 A) Von diesem Stapel wird ein Spielstein gezogen, wenn ein Spieler keinen Spielstein auslegen kann/will. Für Strafsteine dient ebenso dieser Stapel, es sei denn er reicht nicht für die Anzahl aller Strafsteine. Dann wird ein neuer Stapel in die Mitte gezogen und mit diesem Stapel weitergespielt.

#### C. NEUES MISCHEN REKLAMIEREN

Sollte ein Spieler bei den ersten 14 Spielsteine aus dem Pool drei oder mehr doppelte Spielsteine gleicher Farbe haben (z.B. 2x blaue Drei – 2x rote Acht – 2x orange Zehn), kann er reklamieren, dass alle Spielsteine neu gemischt werden. Zum Beweis legt er die Spielstein-Paare offen auf den Tisch. Nachdem der erste Spielstein vom Pool gezogen wurde, ist kein neues Mischen mehr möglich.

### 4. SPIELBEGINN

#### A. REIHENFOLGEN DES SPIELBEGINNS

Der Spieler A beginnt das erste Spiel. Das zweite Spiel beginnt der Spieler B. Usw. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

### 5. WERTUNGEN DER SPIELRUNDEN

#### A. PLATZIERUNG DER SPIELER

Die Platzierung eines Spielers erfolgt nach folgender Reihenfolge:

Platzierungspunkte innerhalb der Runden / Spiel-Punkte gesamt

- Für jedes Spiel innerhalb einer Runde erhält der Sieger 4 Punkte, der Zweitplatzierte 3 Punkte, der Dritte 1 Punkt und der Vierte 0 Punkte. => Platzierungspunkte (Bei Dreier-Tischen gibt es analog 4 - 3 - 1 Punkt, die 0 Punkte entfallen.)
- Die Höhe der Spiel-Punkte gesamt (Pluspunkte – Minuspunkte)

#### B. ERGEBNISLISTE

Die Spieler einigen sich vor Spielbeginn, wer die Ergebnisliste ausfüllt. Jeder Spieler ist berechtigt, die Liste jederzeit einzusehen. Die Liste ist nur gültig, wenn sie am Orgatisch abgegeben wurde.

Fehlerhaft ausgefüllte Ergebnislisten können nach Abgabe nicht mehr reklamiert werden. Bei Fragen wenden Sie sich bitte an einen der Schiedsrichter. Die ausgefüllten Spiellisten geben sie bitte bei der Turnierleitung oder einem Schiedsrichter ab.

#### C. FEHLERHAFTE ERGEBNISLISTEN

Sollten Fehler in einer abgegebenen Ergebnisliste vorliegen, wird die Turnierleitung Kontakt zu den betroffenen Spielern aufnehmen. Sollten die Spieler nicht in einer für die Fortführung des Turniers angemessenen Zeit (Turnierpause) befragt werden können, ist die Turnierleitung berechtigt die Ergebnisliste so zu interpretieren, dass die Fortführung des Turniers nicht beeinträchtigt wird. Abweichungen von dem am Tisch erspielten Ergebnisse gehen dann zu Lasten der Spieler.

## D. BEENDEN DER SPIELRUNDE

Die Spieler müssen vor Verlassen des Spieltisches die Spielsteine überprüfen und sichtbar auf dem Tisch auslegen. Insbesondere die Vollständigkeit aller Spielsteine sollte überprüft werden. Sollten beim Überprüfen der Spielsteine am Ende des Spiels Unregelmäßigkeiten auftreten, wenden Sie sich bitte an einen der Schiedsrichter. Durch die Unterschrift auf den Ergebnislisten bestätigen die Spieler den ordnungsgemäßen Ablauf der Spielrunde. Spätere Reklamationen werden nicht berücksichtigt.

## 6. AUSLEGEN DER SPIELSTEINE

### A. ERSTE AUSLAGE

Die erste Auslage muss 30 oder mehr Punkte betragen. Die Spielsteine für die erste Auslage müssen von der Bank aus gespielt werden. Es können mehrere Gruppen oder Reihen für die erste Auslage addiert werden, wenn sie gleichzeitig ausgespielt werden. Der Joker hat bei der ersten Auslage (und später im Spiel) den Wert, dessen Spielstein er ersetzt. Ein Spieler ist nicht verpflichtet eine erste Auslage zu machen. Nach oder während einer ersten Auslage darf ein Spieler im gleichen Zug KEINE weitere Aktion machen (Anlegen, Manipulieren, Joker ersetzen).

### B. ZUG

Der Zug eines Spielers besteht immer aus folgendem Ablauf:

- Der Spieler hat noch keine erste Auslage mit 30 Punkten, bzw. will noch keine erste Auslage machen. Er zieht einen Spielstein aus dem Pool. Damit ist der Zug abgeschlossen.
- Der Spieler macht seine erste Auslage mit mindestens 30 Punkten. Der Zug ist damit beendet.
- Der Spieler hatte bereits eine Auslage von 30 Punkten, er spielt entweder einen oder mehrere Spielsteine von seiner Bank oder der Spieler zieht einen Spielstein aus dem Pool.

Generell gilt:

Zieht ein Spieler einen Spielstein aus dem Pool, ist sein Zug immer beendet. Mit dem Ausspielen von Spielsteinen muss der Spieler warten, bis er wieder an der Reihe ist. Spielt ein Spieler einen oder mehrere Spielsteine aus, ist der Zug beendet, wenn der Spieler den Zug für beendet erklärt, bzw. wenn die Zeit für den Zug abgelaufen ist.

### C. AUSGELEGTE SPIELSTEINE

Einmal auf den Tisch ausgelegte Spielsteine dürfen nur dann auf die Bank zurückgenommen werden, wenn die Spielsteine noch nicht angelegt, bzw. zur Reihen- oder Gruppenbildung verwendet wurden.

Ein Spieler ist nicht verpflichtet Spielsteine auszulegen. Dies gilt auch für die erste Auslage mit 30 Punkten.

### D. KEINE SPIELSTEINE MEHR

Sollte der seltene Fall eintreten, dass alle Spielsteine gezogen wurden und kein Weiterspielen mehr möglich ist, gilt folgender Ablauf:

Der Spieler, der den letzten Spielstein zieht, sagt dies deutlich der Spielrunde an. Alle Spieler, beginnend mit dem Spieler, der den letzten Spielstein gezogen hat, dürfen noch einmal versuchen Ihre Spielsteine abzulegen.

Kann kein Spieler alle Spielsteine ablegen, erfolgt die Wertung nach folgender Regelung:

Es gewinnt der Spieler, dessen Summe aller auf dem Brett befindlichen Spielsteine am niedrigsten ist. Joker zählen je 30 Punkte. Sollten zwei oder mehr Spieler die gleiche Punktzahl haben, gewinnt der Spieler, der die wenigsten Spielsteine auf der Bank hat.

Alle Spieler schreiben sich die Summe Ihrer auf dem Brett befindlichen Spielsteine als Minuspunkte auf. (auch der/die Gewinner/in)

Beachten Sie bitte hierzu die Regelung 12 B falls ein Spieler keine erste Auslage spielte!

#### E. AUSLAGE IN EINEM ZUG

Beendet ein Spieler das Spiel mit all seinen Spielsteinen in einem Zug, zählen die Plus- bzw. Minuspunkte NICHT doppelt.

#### F. UNGÜLTIGE AUSLAGEN

Sollte ein Mitspieler bemerken, dass der am Zug befindliche Spieler, Spielsteine ausgelegt hat, die nicht den Regeln entsprechen, kann er dies sofort bei Beenden des Spielzuges reklamieren. Alle ungültig ausgelegten Spielsteine muss der Spieler auf seine Bank zurücknehmen und die Situation vor dem Ausspielen, unter Mithilfe aller Spieler, wiederherstellen. Der Spieler zieht zur Strafe 3 Spielsteine aus dem Pool.

Lässt sich die Spielsituation nicht wieder rekonstruieren, werden alle betroffenen Spielsteine mit dem Pool vermischt. Als Strafe zieht der Spieler in diesem Fall 3 Strafsteine zuzüglich der Anzahl an Spielsteinen, die in Pool zurückgegeben wurden.

Generell gilt:

Alle Spielsteine, ob vom Brett gespielt oder nach einer Manipulation dürfen nicht weiter vom Nachbarstein entfernt liegen als eine Spielsteinbreite.

Der Spieler ist verantwortlich für die ordnungsgemäße Auslage der Spielsteine bzw. das zusammen schieben nach einer Manipulation.

Hilft ihm dabei ein Mitspieler (z.B. wegen eines großen Tisches oder bei Jugendlichen) ist dies ausdrücklich erlaubt und im Sinne von Fair-Play.

Sollte ein Schiedsrichter oder ein Mitspieler bemerken, dass eine Reihe oder Gruppe auf dem Tisch nicht den Regeln entspricht, danach aber weitergespielt wurde, muss das Spiel unterbrochen werden.

Als „weitergespielt“ gilt: wenn der nachfolgende Spieler eine gültige Auslage gemacht hat, manipuliert hat oder einen Spielstein gezogen hat. Solange der nachfolgende Spieler noch keine dieser Aktionen gemacht hat, können alle Spieler am Tisch den Fehler noch reklamieren.

Die Spielsteine gelten im Prinzip als den Regeln entsprechend ausgespielt, sie werden also nicht zurück auf die Bank des Spielers genommen, der für das falsche Ausspielen verantwortlich war.

Es wird versucht, die Gruppe oder Reihe unter Verwendung möglichst vieler Spielsteine den Regeln entsprechend zu verändern. Neue Steine dürfen dabei nicht verwandt werden. Ebenso dürfen keine anderen Reihen oder Gruppen verändert werden. Alle Steine, die nicht für die Gruppe oder Reihe verbraucht werden, werden im Pool vermischt.

## 7. ZEIT PRO ZUG

### A. TURNIERMODI

Wir behalten und vor folgende Zeitregelung einzuführen:

Zeit pro Zug:

Runde 1: 1 Minute

Finalrunde: 1 Minute

### B. UHREN

Als Uhr kann eine digitale Uhr oder eine Sanduhr eingesetzt werden. Die Uhr muss für alle Spieler gut sichtbar auf dem Tisch platziert werden.

### C. EINSATZ DER UHREN

Der Spieler, der seinen Zug beendet, dreht die Uhr für den nächsten Spieler um. Er kündigt dies für alle Spieler deutlich hörbar an.

### D. DREHEN DER UHR

Die Verantwortung für das Drehen der Uhr liegt bei allen am Tisch befindlichen Spielern. Sollte der Ablauf der Uhr nicht sofort bemerkt werden, gelten alle Spielsteine als korrekt ausgelegt, bis einer der Mitspieler den Ablauf der Uhr reklamiert. Mit der Reklamation ist der Zug sofort beendet.

### E. STRAFSTEINE NACH ZEITABLAUF

Sollten ein Spieler nach Reklamation der Uhr noch Spielsteine auf dem Tisch haben, die noch nicht gemäß den Regeln angelegt wurden, muss er diese auf seine Bank zurücknehmen.

Sollte ein Spieler nach Reklamation der Uhr noch ungültige Manipulationen auf dem Tisch haben, muss er seine ausgelegten Spielsteine auf seine Bank zurücknehmen und die Situation vor der Manipulation, unter Mithilfe aller Spieler, wiederherstellen. Der Spieler zieht zur Strafe 3 Spielsteine.

Lässt sich die Spielsituation nicht wieder rekonstruieren, werden alle betroffenen Spielsteine mit dem Pool vermischt. Als Strafe zieht der Spieler in diesem Fall 3 Strafsteine zuzüglich der Anzahl an Spielsteinen, die in den Pool zurückgegeben wurden.

**WICHTIG:** Ein Spieler zieht Strafsteine immer aus dem Pool, bevor eventl. Steine in den Pool wieder vermischt werden. Somit ist ausgeschlossen, dass bekannte Spielsteine, die auf dem Tisch lagen, als Strafsteine an den Spieler gehen.

Sollten nicht mehr genug Strafsteine im Pool sein, zieht der betroffene Spieler die restlichen Spielsteine. Es wird weitergespielt nach Regel 5 D

## F. ABLAUF DER UHR

Ein Schiedsrichter ist nicht berechtigt, das Ablaufen einer Uhr als Regelverstoß zu ahnden, bzw. die anderen Mitspieler darauf hinzuweisen. Die Verantwortung liegt allein bei den Spielern.

# 8. REIHEN UND GRUPPEN (SERIEN)

## A. UNGÜLTIGER ZUG

Das Manipulieren von Reihen oder Gruppen ohne einen Spielstein von der Bank zu spielen ist erlaubt, gilt aber nicht als Zug.

## B. REIHEN

Reihen bestehen aus mindestens drei und höchstens 13 Spielsteinen gleicher Farbe mit fortlaufendem Wert. Der Stein mit der Zahl 1 kann nicht an die 13 angelegt werden. (Eine Reihe aus einem Spielstein und zwei Joker ist gültig, der am Zug befindliche Spieler kann dies auch als Gruppe werten!)

Die Auslage(z.B.): 1-2-3 bzw. 3-2-1 gilt als gültige Reihe, 3-1-2 ist ungültig.

## C. GRUPPEN

Gruppen bestehen aus drei oder vier Spielsteinen unterschiedlicher Farbe mit gleichem Wert. Das Ausspielen von 2 gleichfarbigen Spielsteinen in einer Gruppe ist nicht erlaubt. (Eine Gruppe aus einem Spielstein und zwei Joker ist gültig, der am Zug befindliche Spieler kann dies auch als Reihe werten!)

# 9. JOKER

## A. GENERELL

Der Joker kann jeden Spielstein ersetzen. Sobald er eingesetzt wird, übernimmt er automatisch den Wert des ersetzten Spielsteins. Befindet sich nach Spielende ein Joker auf der Bank eines Spielers, erhält der Spieler dafür 30 Minuspunkte. Für beide Joker erhält ein Spieler bei Spielende dafür 60 Minuspunkte.

## B. ZWEI JOKER INNERHALB EINER GRUPPE ODER REIHE

Kombinationen, die aus zwei Joker und nur einem Spielstein bestehen sind zulässig. Ob diese Kombination eine Reihe oder Gruppe ist, kann individuell von jedem Spieler entschieden werden. Dadurch kann der oder die Joker durch verschiedene Spielsteine ersetzt werden.

## C. MANIPULIEREN VON GRUPPEN ODER REIHEN MIT EINEM JOKER

Das Manipulieren oder Erweitern einer Gruppe oder Reihe die einen Joker enthält ist zulässig. Ein Joker blockiert damit NICHT eine Gruppe oder Reihe gegen Manipulationen. Das Anlegen von Spielsteinen an eine Gruppe oder Reihe die einen Joker enthält ist ebenfalls zulässig. Ein Joker kann auch durch das Manipulieren einer Gruppe oder Reihe entfernt werden und neu benutzt werden, solange er im gleichen Zug für eine andere Serie eingesetzt wird.

#### D. ERSETZEN EINES JOKERS

Der Spielstein, der einen Joker ersetzt muss nicht von der Bank aus gespielt werden. Der Joker darf auch durch einen Spielstein aus einer Gruppe oder Reihe vom Tisch ersetzt werden, wenn die Manipulation zulässig war.

Wird ein Joker ersetzt, muss er im gleichen Spielzug auch wieder eingesetzt werden und darf nicht auf die Bank des Spielers genommen werden. Nachdem der Joker ersetzt wurde, ist sein Wert wieder frei und er kann für jeden beliebige Spielstein eingesetzt werden, zur Vervollständigung einer Reihe, einer Gruppe oder mit neuen Spielsteinen von der Bank. Der Joker erhält dann den Wert dessen Spielstein er ersetzt.

#### E. JOKER UND ERSTE AUSLAGE

Spieler, die noch keine erste Auslage mit 30 Punkten gemacht haben, dürfen einen Joker nicht ersetzen. Für die erste Auslage darf aber ein (oder beide) Joker von der Bank aus gespielt werden (er darf aber nicht vom Tisch durch ersetzen oder manipulieren gewonnen werden). Er erhält den Wert des Spielsteines, den er ersetzt.

#### F. JOKER IN 3ER GRUPPEN

Wird ein Joker für eine 3er Gruppe verwendet, kann er durch jeden Spielstein mit dem gleichen Wert, der nicht in der 3er Gruppe enthaltenen Farben eingetauscht werden. Siehe Beispiel:

#### G. JOKER IN 4ER GRUPPEN

Wird ein Joker für eine 4er Gruppe verwendet, kann er einfach entfernt werden oder durch den entsprechenden Spielstein ersetzt werden.

### 10. UMFALLEN/UMWERFEN VON SPIELSTEINEN

#### A. UMFALLEN DER BANK

Werden durch das Umfallen einer Bank die Spielsteine für andere Mitspieler sichtbar, liegt das in der Verantwortung des Spielers.

#### B. UMFALLEN DER POOL-STAPEL

Sollten Stapel (aus dem Pool) während des Spiels umfallen und die Zahlen sichtbar werden, werden sie mit Spielsteinen aus den anderen Stapeln wieder vermisch. Sind keine weiteren Stapel zum Vermischen übrig, muss ein Schiedsrichter gerufen werden. Er wird die Spielsteine mischen (für die Spieler nicht sichtbar) und danach zum Weiterspielen wieder freigeben.

#### C. SPIELSTEINE AUF DEM BODEN (WÄHREND DES SPIELS)

Sollte während eines Spiels ein Spieler bemerken, dass Spielsteine auf den Boden gefallen sind, muss ein Schiedsrichter gerufen werden. Falls nicht bestimmt werden kann, von welchem Mitspieler die Spielsteine stammen, wird er sie mit den Stapeln auf dem Tisch vermischen.

Falls bestimmt werden kann, von wem die Spielsteine stammen, muss der Spieler die Spielsteine auf seine Bank nehmen (auch wenn der Wert der Steine den anderen Mitspielern nun bekannt ist).

Ein Spieler kann für das Fallenlassen von Spielsteinen verwarnt werden.

#### D. SPIELSTEINE AUF DEM BODEN (NACH DEM SPIEL)

Sollte bei der Überprüfung nach einem Spiel ein Spieler bemerken, dass Spielsteine auf den Boden gefallen sind, muss ein Schiedsrichter gerufen werden. Der Schiedsrichter bespricht mit den beteiligten Spielern wie die Runde bewertet wird.

### 11. BEENDEN DES SPIELS

Es entspricht den Regeln, dass ein Spieler das Spiel dadurch beendet, indem er das leere Spielbrett anhebt und gültige Gruppen und Reihen vor dem Spielbrett in die Tischmitte schiebt.

### 12. FRAGEN DER MITSPIELER

#### A. ANZAHL DER SPIELSTEINE

Das Befragen eines Mitspielers nach der Anzahl der Spielsteine auf der Bank muss nicht beantwortet werden. Im Zuge von Fair-Play, sollten Spieler eine solche Frage anderen Spielern nicht stellen.

#### B. LETZTE AKTION

Das Befragen eines Mitspielers nach seiner letzten Aktion auf dem Tisch muss nicht beantwortet werden. Es liegt in der Verantwortung eines jeden Mitspielers, die Aktionen zu verfolgen.

#### C. ENDE DES ZUGES

Das Befragen eines Mitspielers, ob sein Zug beendet ist, ist zulässig, solange der Mitspieler dadurch nicht gestört wird. Insbesondere das mehrfache Befragen innerhalb eines Zuges stellt aber eine Unsportlichkeit da.

### 13. PUNKTE ZÄHLEN

#### A. AUSRECHNEN DER PUNKTE

Sobald ein Spieler seinen letzten Spielstein ausgelegt hat, ist das Spiel beendet. Alle anderen Spieler addieren nun die Summe ihrer Spielsteine auf der Bank. (Joker = 30 Punkte)

Der Spieler, der das Spiel gewonnen hat, bekommt die Summe aller Punkte als PLUSPUNKTE gutgeschrieben. Die anderen Spieler schreiben sich die Summe IHRER Spielsteine als MINUSPUNKTE auf. (nicht die gesamten Minuspunkte – nur die eigenen)

Als Kontrolle gilt:  $SUMME\ DES\ GEWINNERS - SUMMEN\ ALLER\ VERLIERER = 0$

#### B. SONDERREGELUNG FÜR SPIELER OHNE EINE ERSTE AUSLAGE

Sollte das Spiel durch einen Spieler beendet werden und ein oder mehrere Spieler keine erste Auslage gemacht haben, gilt folgende Regel.

- der Spieler, der keine erste Auslage machen konnte (vorzeigen der Spielsteine) erhält 100 Minuspunkte (der Sieger 100 Pluspunkte)
- der Spieler, der eine erste Auslage machen konnte (also mindestens einmal am Zug war und theoretisch 30 Punkte auslegen konnte) erhält 200 Minuspunkte. (der Sieger 200 Pluspunkte)

Die tatsächlichen Punkte auf dem Spielbrett spielen in diesen Fällen keine Rolle. Egal, ob ein Spieler mehr oder weniger Punkte auf dem Brett hatte. Joker werden hierbei nicht nochmals berechnet.

Der letzte gezogene Stein wird nicht gewertet. Hätte ein Spieler mit dem soeben gezogenen Stein eine Auslage machen können, gilt dieser letzte gezogene Stein nicht, wenn ein anderer Spieler das Spiel beendet bevor der Spieler erneut am Zug war.

## 14. ZUSATZ: UNTERSCHIED DER NEUEN UND ALTEN REGELN

Regelunterschiede:

Mit Beginn des Jahres 2005 wurden die Rummikub Regeln überarbeitet und weltweit angepasst. Vor allem die deutschen Ausgaben vor 2005 hatten einige entscheidende Unterschiede, nach denen viele Spieler jahrelang gespielt haben. Gleichzeitig spielen viele Spieler nach Regeln, die zwar nie abgedruckt, sich aber trotzdem in der langen Rummikub Tradition durchgesetzt haben. Die wichtigsten Unterschiede zu „alten“ und „neuen“ Regeln, sowie eine Richtigstellung von falschen Regeln soll folgende Übersicht verdeutlichen:

1. Die 1 darf nie an die 13 angelegt werden. Eine Reihe endet immer mit der 13!
2. Der Joker blockiert keine Reihen oder Gruppen mehr. Manipulationen von Serien die einen Joker beinhalten sind also erlaubt.
3. Der Joker kann nicht nur mit Steinen vom Brett aus ersetzt werden. Es ist auch möglich, ihn mit Steinen, die durch gültige Manipulationen gewonnen wurden, zu ersetzen.
4. Ein Joker kann auch ohne durch Spielsteine ersetzt zu werden, also nur durch gültige Manipulationen, gewonnen werden.
5. Es dürfen 2 Joker in Serien benutzt werden. Auch wenn diese nur einen weiteren Spielstein beinhaltet. Ob diese Kombination dann eine Gruppe oder Reihe ist, kann jeder Spieler, der am Zug ist, frei entscheiden.
6. Vor Spielbeginn, kann ein Spieler ein neues Mischen verlangen, wenn er drei oder mehr doppelte Spielsteine gleicher Farbe auf dem Brett hat.
7. Das Beenden eines Spieles ist immer höher zu bewerten, als die Punkteregelung. Die Punkte sind nur wichtig, wenn zwei oder mehr Spieler die gleiche Anzahl gewonnener Spiele haben.
8. Die Turnierregeln weichen im seltenen Fall, wo keine Spielsteine mehr im Pool sind, erheblich von den Original Regeln ab. Siehe Regel: 6 D
9. Ein auf dem Brett befindlicher Joker zählt bei Spielende jetzt 30 Minuspunkte (2 Joker = 60 Minuspunkte)
10. Spieler, die keine Spielsteine ausgelegt haben bevor ein anderer Spieler das Spiel gewonnen hat, erhalten im Fall von:
  - a. konnten auslegen => pauschal 200 Minuspunkte
  - b. konnten nicht auslegen => pauschal 100 Minuspunkte
11. Ein Spieler darf bei seiner ersten Auslage an fremden Serien:
  - a. keine Spielsteine anlegen - sie manipulieren - keine Joker ersetzen.