

OKRA WATOU

SPELREGELS RUMMIKUB 2017

1. Rummikub kan worden gespeeld door minstens 2 en hoogstens 4 spelers.
De bedoeling is dat een speler zo vlug mogelijk al zijn stenen kwijtgeraakt.
2. De stenen worden allemaal in stapels van 7 stenen omgekeerd op de tafel gelegd.
Iedere speler neemt op zijn/haar beurt een steen.
De speler met de hoogste steen mag het spel beginnen.
De andere spelers volgen dan in de volgorde van de klok.
3. Iedere speler neemt 14 stenen en zet deze op zijn/haar rekje.
Je kunt deze stenen het best in series of rijtjes rangschikken.
4. De overige stenen blijven in stapels op de tafel liggen.
5. **Aanvang:**
Om het spel te beginnen moet iedere speler series of rijtjes van minstens 30 punten in totaal op de tafel leggen.
Dit kan worden gedaan door één of meer series van welke combinatie dan ook op de tafel te leggen met een totale puntenwaarde van minstens 30 punten.

Een speler die zijn beginserie niet op tafel kan leggen, moet een steen uit de pot nemen en dan is zijn/haar beurt voorbij en is de volgende speler aan de beurt.

Een joker die in de aanvangserie wordt gebruikt, heeft de puntenwaarde van de steen waarvoor hij in de plaats komt.

Als er eenmaal een aanvangserie is samengesteld door een speler, kan die speler direct of later een steen of meerdere stenen bijleggen aan elke bestaande serie om een serie groter te maken of te manipuleren.

Een rijtje moet minimum 3 stenen bevatten.

6. Als een speler een steen uit de pot neemt die in een serie kan passen, moet hij/zij tot de volgende beurt wachten om die steen (of serie) op tafel te leggen.
7. **Tijdslimiet:**
Iedere speler heeft 2 minuten de tijd om bij te leggen en te manipuleren.
Komt de speler boven die 2 minuten, dan moet hij / zij alle stenen die geen rijtje vormen op zijn / haar rekje nemen en nog drie extra stenen uit de pot nemen.

8. Joker:
De joker neemt iedere cijferwaarde en elke kleur aan, ook in de beginserie.
De joker kan gedurende het spel door iedere speler verwisseld worden voor de desbetreffende waarde en kleur.
De ingewisselde joker moet direct weer in het spel ingezet worden en mag dus niet teruggenomen worden op het plankje.
- De joker is een volledig vrije steen.
Met de joker mag binnen de spelregels vrij gemanipuleerd en/of rijtjes gemaakt worden.
9. Puntentelling:
Gewonnen is de speler die het eerst al zijn/haar stenen kwijt is.
De verliezers krijgen de cijferwaarde van hun niet-gebruikte stenen als strafpunten berekend. De joker telt nu voor 25 punten.
De winnaar krijgt het totaal van de strafpunten als pluspunten toegekend.
10. Wedstrijd:
Een wedstrijd loopt over 3 ronden.
Na iedere ronde wordt opnieuw geloot om de tafels samen te stellen.
De winnaar van iedere ronde krijgt 1 wedstrijdpunt, de verliezers krijgen 0 punten.
Per wedstrijd kan dus maximaal 3 wedstrijdpunten behaald worden.
11. Klassement:
Het klassement loopt over 11 maanden.
De eerste dinsdag van de maand wordt altijd voor het klassement gespeeld.
Op de derde dinsdag kan ingehaald worden.
- Per wedstrijd wordt een dagklassement opgemaakt.
De eerste vier deelnemers uit het dagklassement ontvangen respectievelijk € 2,0 – € 1,5 - € 1,0 en € 0,5 aan prijzengeld.
Deze bedragen kunnen aangepast worden in verhouding met het aantal deelnemers.
- Op het einde van het jaar wordt een algemeen klassement opgemaakt.
De winnaar ontvangt een trofee.
Het klassement wordt bepaald door
- het hoogste aantal gewonnen partijen
 - bij gelijke stand: het hoogste aantal punten.

We rekenen op je sportiviteit !!