

Rummikub Investo

Een tactische variant op Rummikub voor 2 spelers

Bij **Investo** draait alles om slim investeren.

Tijdens het spel leg je stenen in een gezamenlijke **pot**. Zodra daar een complete rij van vier stenen ligt, ontstaat een **Investo**.

Die kun je later opnemen om punten te scoren — maar alleen als je er meteen iets mee kunt doen op tafel.

Dat maakt Investo tot een spel van timing, risico nemen en vooruitdenken:

ga je direct stenen uitspelen, of investeer je eerst in de pot om later punten te verdienen?

Doel van het spel

Probeer als eerste **20 punten of meer** te behalen.

Je scoort punten door Investo's uit de pot op te nemen.

Maar let op: stenen die je aan het einde van een ronde nog op je rekje hebt, leveren minpunten op.

En stenen in je reserve leveren juist punten op voor je tegenstander.

Belangrijkste begrippen

Run: een opeenvolgende reeks van minstens drie stenen van dezelfde kleur (bijvoorbeeld blauw 7-8-9)

Pot: vier rijen op tafel, elk beginnend met één dichte basissteen

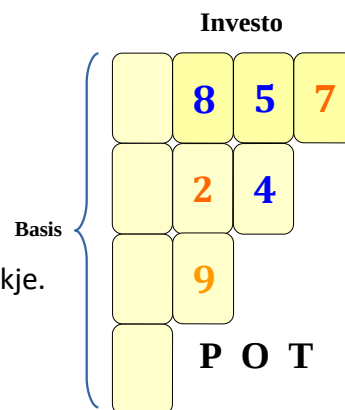
Basissteen: de eerste, dichte steen van een rij in de pot

Investo: een rij waarin naast de basissteen drie open stenen liggen

Reserve: open stenen die je vóór je neerlegt als je aan het einde van je beurt meer dan 10 stenen hebt

Vorbereiding

- Verwijder de jokers uit het spel.
- Schud alle overige stenen en maak dichte stapels: de voorraad.
- Leg tussen de spelers vier dichte stenen onder elkaar op tafel.
Dit zijn de basisstenen van de pot.
- Elke speler neemt 10 stenen uit de voorraad en zet die op het rekje.
- Deel de jokers blind uit. Wie de rode joker krijgt, begint.
Daarna spelen de jokers geen rol meer.



Verloop van een beurt

Een beurt bestaat uit maximaal vier stappen:

1. Neem een steen
2. Neem eventueel een Investo uit de pot
3. Leg stenen op tafel – nieuwe run of aansluiten bij run
4. Leg één steen in de pot

Stap 1 en stap 4 speel je normaal altijd.

Als je stap 2 speelt, volgt daarna altijd stap 3.

Stap 1. Neem een steen

Neem:

- óf één steen van de voorraad,
- óf één steen uit de reserve van je tegenstander.

Stap 2 – Neem een Investo uit de pot

Je mag een complete Investo uit de pot nemen.

Voorwaarde

Minstens **één van de drie open stenen** uit die Investo moet je in stap 3 direct op tafel kunnen leggen:

- in een nieuwe run, of
- als aansluitsteen bij een bestaande run.

Zo werkt het

- Neem de vier stenen van de Investo uit de pot.
- Leg de steen of stenen die je in stap 3 gaat gebruiken apart.
- De overige stenen zet je op je rekje.

Score

Een opgenomen Investo levert **1 punt per enkele steen** op.

- De dichte basissteen levert ook 1 punt op.
- Gedubbelde stenen leveren geen punten op.

Nieuwe basissteen

Op de plaats van de weggenomen basissteen leg je meteen een nieuwe dichte steen uit de voorraad.

Bij dubbelen

Liggen er twee stenen op elkaar, dan gaat de onderste steen naar de andere speler.

3. Leg stenen op tafel

In deze stap mag je:

- een nieuwe run neerleggen,
- stenen aansluiten bij bestaande runs,
- runs herschikken, zoals in gewoon Rummikub.

Je mag stap 3 ook spelen zonder eerst stap 2 te hebben gedaan.

Je gebruikt dan alleen stenen die je al op je rekje had.

Na het verplaatsen of herschikken moeten er altijd geldige runs op tafel blijven liggen.

Lukt dat niet, dan vervallen de punten die je in die spelronde tot dan toe hebt gescoord.

Stap 4 – Leg één steen in de pot

Zolang er ruimte is in de pot, leg je aan het einde van je beurt **één open steen** van je rekje in de pot.

Dat doe je:

- naast een basissteen, of
- naast een steen die al eerder in die rij is gelegd.

Zodra naast een basissteen drie open stenen liggen, is die rij een **Investo** geworden.

In een volgende beurt mag een speler die via stap 2 opnemen.

Dubbelen

In plaats van een steen naast een rij te leggen, mag je in stap 4 ook **dubbelen**.

Daarbij leg je een steen:

- boven op een eerder open gespeelde steen,
- met dezelfde waarde,
- maar in een andere kleur.

Voorbeeld: **geel 4 op blauw 4**.

Na het dubbelen neem je meteen **één steen uit de voorraad**.

Dubbelen verlaagt de waarde van een Investo, want dubbele stenen leveren geen punten op.

Als de pot vol is

Als in alle vier de rijen van de pot een Investo ligt, is de pot vol.

Vanaf dat moment kun je stap 4 alleen nog uitvoeren door te **dubbelen**.

Kun of wil je niet dubbelen, en heb je meer dan 10 stenen op je rekje, dan vervalt stap 4.

Je legt dan het teveel aan stenen in je reserve.

De tien-stenen-regel en de reserve

Aan het einde van je beurt mag je maximaal **10 stenen** op je rekje hebben.

Heb je er meer, dan leg je het teveel open vóór je neer in je reserve.

Heb je na je beurt minder dan 10 stenen op je rekje en liggen er nog stenen in je reserve, dan moet je die terugnemen op je rekje, tot je weer maximaal 10 stenen hebt.

Je tegenstander mag in stap 1 een steen uit jouw reserve nemen in plaats van een steen uit de voorraad.

Na een spelronde krijgt je tegenstander **1 punt voor elke steen** die nog in jouw reserve ligt.

Einde van een spelronde

Een spelronde eindigt:

- zodra één van de spelers geen stenen meer heeft, of
- zodra de voorraad op is.

Is de voorraad op, dan maakt de speler die de laatste steen nam zijn beurt nog af.

Daarna worden de punten verrekend:

- elke steen die je nog op je rekje hebt, levert **1 minpunt** op;
- elke steen die nog in jouw reserve ligt, levert je tegenstander **1 punt** op.

Winnaar

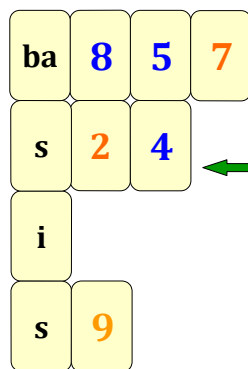
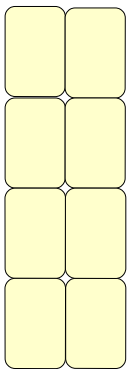
De speler die na een ronde **20 punten of meer** heeft, wint het spel.

Hebben beide spelers meer dan 20 punten, dan wint de speler met de meeste punten.

Bij gelijke stand wordt een beslissende ronde gespeeld.

De stenen op tafel – Investo – Dubbelen

Voorraad



Investo

Nadat de 3e steen is aangesloten mag een volgende speler dit rijtje van vier stenen op het rekje nemen. Score: 4 punten.
Voorwaarde: de 8, 5 of 7 moet tijdens **stap 3** op tafel komen.

Dubbelen

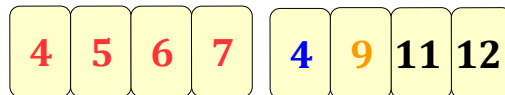
Leg een rode, gele of zwarte 4 **op** de blauwe 4.
Neem daarna één steen van de voorraad.

Investeren in de pot

Pot



Speler A heeft op het rekje:



Speler A kan de rode run direct op tafel leggen. Het rekje is dan wel een stuk leger, maar daar scoort speler A geen punten mee.

DUS:

Speler A 'investeert' in de pot door de rode 7 naast de blauwe 5 te leggen.

Nu ligt er een Investo. Deze vier stenen mag speler A in een volgende speelbeurt opnemen.

Hiermee scoort speler A vier punten (1 punt per steen).

De rode run 5-6-7 komt op tafel. Drie stenen kwijt én 4 punten gescoord!

Speler A houdt de rode 4 nog achter de hand omdat er in het 1^e rijtje van de pot een rode 3 ligt.

Als dit rijtje een Investo is geworden kan hij met behulp van die 4 van het rekje de rode 3 aansluiten bij de run 5-6-7.

MAAR:

Speler B vermoedt dat speler A de rode 7 nodig heeft voor een nieuwe run. Het kan bluff zijn, maar ja..... beter het zekere voor het onzekere. Daarom 'dubbelt' speler B de rode 7 door er de blauwe 7 op te leggen en denkt dat hiermee de investering van de rode 7 voor niets is geweest.

EN TÓCH:

Speler A had nóg een ijzer in het vuur: de zwarte 10!

Nu kan de Investo alsnog opgenomen worden, want met deze 10 kan de zwarte run 10-11-12 op tafel komen.

De score voor speler A is nu wel minder: 3 punten, omdat de dubbele 7 geen punten oplevert.

Kleine kanttekening bij dit 'succesverhaal': mocht speler B behalve een blauwe 7 óók een blauwe 6 hebben, dan gaat het feest voor speler A niet door. Want dan neemt speler B, na het aansluiten van de rode 7 de Investo uit de pot en komt de run blauw 5-6-7 op tafel te liggen. Investeren is ook bij Investo niet zonder risico.