

Rummikub Investo

Eine taktische Rummikub-Variante für 2 Spieler

Bei **Investo** dreht sich alles um kluges Investieren.

Während des Spiels legst du Steine in einen gemeinsamen **Investo-Topf**. Sobald dort eine vollständige Reihe aus vier Steinen liegt, entsteht ein **Investo**.

Den kannst du später aufnehmen, um Punkte zu erzielen - aber nur, wenn du sofort etwas damit auf dem Tisch machen kannst. So wird Investo zu einem Spiel aus Timing, Risiko und Vorausdenken:

spielst du Steine sofort aus, oder investierst du zuerst in den Investo-Investo-Topf, um später Punkte zu holen?

Ziel des Spiels

Versuche, als Erster **20 Punkte oder mehr** zu erreichen.

Du bekommst Punkte, indem du Investos aus dem Investo-Topf aufnimmst.

Aber Vorsicht: Steine, die am Ende einer Runde noch auf deinem Bänkchen liegen, zählen als Minuspunkte.

Und Steine in deiner Reserve bringen deinem Gegner Punkte ein.

Wichtige Begriffe

Reihe: eine aufsteigende Folge aus mindestens drei Steinen derselben Farbe (zum Beispiel blau 7-8-9)

Investo-Topf: vier Reihen auf dem Tisch, die jeweils mit einem verdeckten Basisstein beginnen

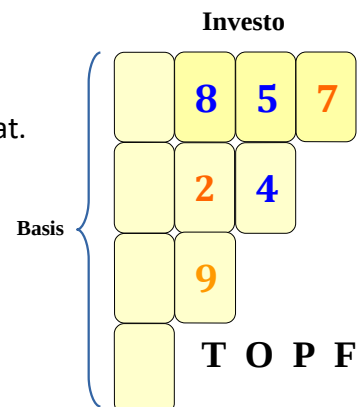
Basisstein: der erste, verdeckte Stein einer Reihe im Investo-Topf

Investo: eine Reihe mit drei offenen Steinen neben dem Basisstein

Reserve: offene Steine, die du vor dir ablegst, wenn du am Ende deines Zuges mehr als 10 Steine hast

Vorbereitung

- Entferne die Joker aus dem Spiel.
- Mische alle übrigen Steine und bilde verdeckte Stapel: den Vorrat.
- Lege vier verdeckte Steine zwischen die Spieler, untereinander.
Das sind die Basissteine.
- Jeder Spieler zieht 10 Steine aus dem Vorrat aufs Bänkchen.
- Teile die Joker verdeckt aus. Der rote Joker beginnt.
Danach spielen die Joker keine Rolle mehr.



Ablauf eines Zuges

Ein Zug besteht aus höchstens vier Schritten:

1. Einen Stein nehmen
2. Optional ein Investo aus dem Investo-Topf nehmen
3. Steine auf den Tisch legen - neue Reihe oder an eine Reihe anlegen
4. Einen Stein in den Investo-Topf legen

Schritt 1 und Schritt 4 führst du normalerweise immer aus.

Wenn du Schritt 2 ausführst, folgt danach immer Schritt 3.

Schritt 1. Einen Stein nehmen

Nimm:

- entweder einen Stein aus dem Vorrat,
- oder einen Stein aus der Reserve deines Gegners.

Schritt 2 - Ein Investo aus dem Investo-Topf nehmen

Du darfst ein vollständiges Investo aus dem Investo-Topf nehmen.

Voraussetzung

Mindestens **einer der drei offenen Steine** aus diesem Investo muss in Schritt 3 sofort auf den Tisch gelegt werden können:

- in einer neuen Reihe, oder
- als Anschlussstein an eine bestehende Reihe.

So geht es

- Nimm die vier Steine des Investo aus dem Investo-Topf.
- Lege den Stein oder die Steine, die du in Schritt 3 verwenden wirst, beiseite.
- Die übrigen Steine stellst du auf dein Bänkchen.

Punkte

Ein aufgenommenes Investo bringt **1 Punkt pro einfachem Stein**.

- Der verdeckte Basisstein zählt ebenfalls 1 Punkt.
- Gedoppelte Steine bringen keine Punkte.

Neuer Basisstein

Lege sofort einen neuen verdeckten Stein aus dem Vorrat an die Stelle des entfernten Basissteins.

Beim Doppeln

Wenn zwei Steine aufeinanderliegen, geht der untere Stein an den anderen Spieler.

Schritt 3. Steine auf den Tisch legen

In diesem Schritt darfst du:

- eine neue Reihe auslegen,
- Steine an bestehende Reihen anlegen,
- Reihen umlegen, wie im normalen Rummikub.

Du darfst Schritt 3 auch ausführen, ohne vorher Schritt 2 gemacht zu haben.

Dann verwendest du nur Steine, die bereits auf deinem Bänkchen lagen.

Nach dem Verschieben oder Umlegen müssen auf dem Tisch immer gültige Reihen liegen bleiben.

Gelingt das nicht, verfallen die Punkte, die du in dieser Spielrunde bis dahin erzielt hast.

Schritt 4 - Einen Stein in den Investo-Topf legen

Solange im Investo-Topf Platz ist, legst du am Ende deines Zuges **einen offenen Stein** von deinem Bänkchen in den Investo-Topf.

Das machst du:

- neben einen Basisstein, oder
- neben einen Stein, der bereits in dieser Reihe liegt.

Sobald neben einem Basisstein drei offene Steine liegen, wird diese Reihe zu einem **Investo**.

In einem späteren Zug darf ein Spieler es über Schritt 2 aufnehmen.

Doppeln

Statt einen Stein neben eine Reihe zu legen, darfst du in Schritt 4 auch **doppeln**.

Dabei legst du einen Stein:

- auf einen zuvor offen ausgespielten Stein,
- mit demselben Wert,
- aber in einer anderen Farbe.

Beispiel: **gelbe 4 auf blaue 4**.

Nach dem Doppeln nimmst du sofort **einen Stein aus dem Vorrat**.

Doppeln senkt den Wert eines Investo: gedoppelte Steine bringen keine Punkte.

Wenn der Investo-Topf voll ist

Wenn alle vier Investo-Topf-Reihen ein Investo enthalten, ist der Investo-Topf voll.

Ab dann kannst du Schritt 4 nur noch durch **Doppeln** ausführen.

Kannst/willst du nicht doppeln und hast mehr als 10 Steine, entfällt Schritt 4.

Lege dann den Überschuss in deine Reserve.

Die Zehn-Steine-Regel und die Reserve

Am Zugende darfst du höchstens **10 Steine** auf dem Bänkchen haben.

Hast du mehr, legst du den Überschuss offen in deine Reserve.

Bei weniger als 10 und noch Reserve: zurücknehmen, bis höchstens 10 auf dem Bänkchen sind.

Dein Gegner darf in Schritt 1 einen Stein aus deiner Reserve statt vom Vorrat nehmen.

Nach einer Runde erhält dein Gegner **1 Punkt für jeden Stein** in deiner Reserve.

Ende einer Spielrunde

Eine Spielrunde endet:

- sobald einer der Spieler keine Steine mehr hat, oder
- sobald der Vorrat leer ist.

Ist der Vorrat leer, beendet der Spieler mit dem letzten Stein seinen Zug.

Danach werden die Punkte verrechnet:

- jeder Stein auf dem Bänkchen zählt **1 Minuspunkt**;
- jeder Stein in der Reserve bringt deinem Gegner **1 Punkt**.

Sieger

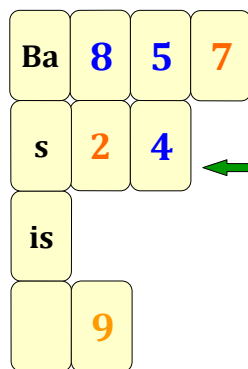
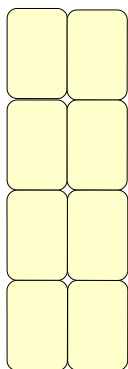
Wer nach einer Runde **20 Punkte oder mehr** hat, gewinnt.

Haben beide mehr als 20 Punkte, gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Bei Gleichstand: Entscheidungsrunde.

Die Steine auf dem Tisch - Investo - Doppeln

Vorrat



Investo

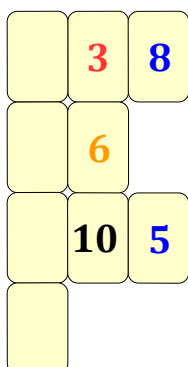
Nach dem 3. Stein darf ein späterer Spieler diese Reihe mit vier Steinen aufs Bänkchen nehmen. Wertung: 4 Punkte. Bedingung: 8, 5 oder 7 muss in **Schritt 3** auf den Tisch.

Doppeln

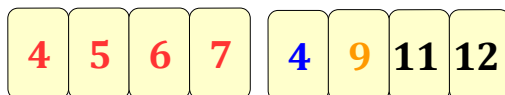
Lege eine rote, gelbe oder schwarze 4 **auf** die blaue 4. Nimm danach einen Stein aus dem Vorrat.

In den Investo-Topf investieren

Investo-Topf



Spieler A hat auf seinem Bänkchen:



Spieler A kann die rote Reihe direkt auf den Tisch legen. Das Bänkchen wird dann viel leerer, aber Spieler A bekommt dafür keine Punkte.

ALSO:

Spieler A „investiert“ in den Investo-Topf, indem er die rote 7 neben die blaue 5 legt. Jetzt liegt dort ein Investo. Spieler A darf diese vier Steine in einem späteren Zug aufnehmen. Das bringt Spieler A vier Punkte (1 Punkt pro Stein).

Die rote Reihe 5-6-7 kommt auf den Tisch. Drei Steine weg und 4 Punkte erzielt!

Spieler A behält die rote 4 in der Hinterhand, weil in der 1. Reihe des Topfs eine rote 3 liegt.

Wenn diese Reihe ein Investo geworden ist, kann er mit der 4 vom Bänkchen die rote 3 an die Reihe 5-6-7 anlegen.

ABER:

Spieler B vermutet, dass Spieler A die rote 7 für eine neue Reihe braucht. Es kann Bluff sein, aber na ja..... sicher ist sicher. Deshalb doppelt Spieler B die rote 7, indem er die blaue 7 darauflegt, und denkt, dass damit die Investition in die rote 7 vergeblich war.

UND DOCH:

Spieler A hatte noch ein Ass im Ärmel: die schwarze 10!

Nun kann das Investo trotzdem aufgenommen werden, denn mit dieser 10 kann die schwarze Reihe 10-11-12 auf den Tisch gelegt werden.

Die Wertung für Spieler A ist jetzt niedriger: 3 Punkte, weil die gedoppelte 7 keine Punkte bringt.

Eine kleine Anmerkung zu dieser 'Erfolgsgeschichte': Wenn Spieler B außer einer blauen 7 auch eine blaue 6 hat, klappt es für Spieler A nicht. Denn dann nimmt Spieler B, nachdem er die rote 7 angelegt hat, das Investo aus dem Investo-Topf und legt die blaue Reihe 5-6-7 auf den Tisch. Investieren ist auch bei Investo nicht ohne Risiko.