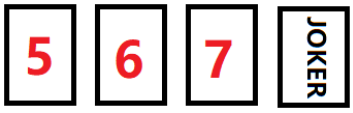
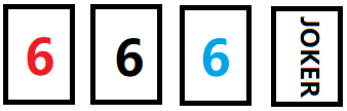
Zahlenlegespiel nach Rummy - #56937

Das Spiel wird mit 106 Steinen gespielt, darunter 2 Joker. Jeder Stein trägt eine Zahl von 1 bis 13 in vier verschiedenen Farben. Das Spiel kann von zwei bis vier Spielern gespielt werden. Ziel des Spiels ist es, als Erster alle Steine vom Ablagebrett zu entfernen.

JOKERS:
Die JOKER können für jeden beliebigen Stein in einer Gruppe ersetzt werden. Sie können gegen den fehlenden Stein in einer Gruppe von deinem Ablagebrett ausgetauscht werden.

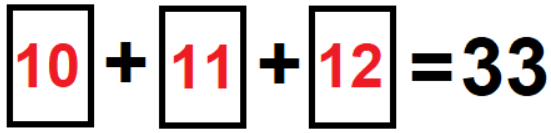


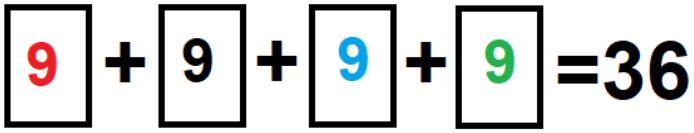
JOKER = Rote 4 oder Rote 8



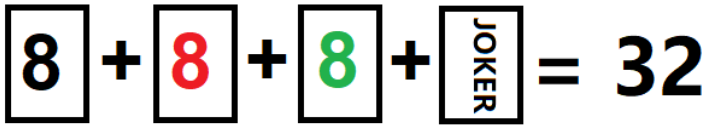
JOKER = Grüne 6

SPIELANLEITUNG
Die Steine werden verdeckt auf den Tisch gelegt und gemischt. Jeder Spieler zieht abwechselnd einen Stein; der Spieler mit der höchsten Zahl beginnt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn.
Abwechselnd zieht jeder Spieler so lange einen Stein, bis jeder 14 Steine hat, und legt sie auf sein Ablagebrett, wobei er sie bestmöglich zu Gruppen anordnet. Dies können Reihen (numerische Folgen aus mindestens drei Steinen gleicher Farbe) oder Sätze (drei oder vier Steine mit gleichem Zahlenwert in verschiedenen Farben) sein. Die übrigen Steine bleiben verdeckt auf dem Tisch (dem Vorrat).
Um das Spiel zu beginnen, muss mindestens eine Gruppe mit insgesamt 30 Punkten auf den Tisch gelegt werden (nur für die erste Gruppe).
Beispiele:





Ein Spieler, der keine Anfangsgruppe hat, muss einen Stein aus dem Vorrat ziehen; dann geht der Zug an den nächsten Spieler über.
Ein Joker, der in der Anfangsgruppe verwendet wird, hat den Wert des Steins, den er ersetzt.
Beispiele:



Sobald eine Anfangsgruppe gebildet wurde, kann ein Spieler im seinem Zug beliebigen bestehenden Gruppen auf dem Tisch Steine hinzufügen, um sie zu vervollständigen oder zu **ergänzen**.

ERGÄNZUNG VON GRUPPEN
Die Ergänzung von Gruppen kann auf folgende Arten erfolgen:

1. Füge einen oder mehrere Steine von deinem Ablagebrett zu einer Reihe hinzu, oder eine vierte Farbe zu einem Satz (z. B. 4, 5, 6, 7 oder 10, 10, 10, 10).

2. Füge einen vierten Stein zu einer Gruppe hinzu und entferne einen, um eine neue Gruppe zu bilden (z. B. Auf dem Tisch liegt eine blaue Reihe 8, 9, 10; du hast eine blaue 11, eine schwarze 8 und eine grüne 8. Indem du die blaue 11 zur blauen Reihe hinzufügst, kannst du die 8 entfernen und einen Satz aus 8, 8, 8 auf den Tisch legen).
3. Teilen: Auf dem Tisch liegt eine rote Reihe 4, 5, 6, 7, 8; du hast eine rote 6 auf deinem Ablagebrett. Du kannst die Reihe teilen und zwei rote Reihen bilden: 4, 5, 6 und 6, 7, 8.
4. Auf dem Tisch liegen zwei Gruppen: eine grüne Reihe 1, 2, 3, 4 und ein Satz aus 1 (grün, rot, blau, schwarz). Du hast eine blaue 1 auf deinem Ablagebrett. Du kannst die rote 1 aus dem Satz und die grüne 1 aus der Reihe entfernen, um einen neuen Satz aus 1ern (rot, grün, blau) zu bilden.
5. Auf dem Tisch liegen folgende Gruppen:
   Grüne 5, 6, 7 / Rote 5, 6, 7 / Schwarze 5, 6, 7, 8, 9
   Du hast eine schwarze 10 und eine blaue 5 auf deinem Ablagebrett. Du kannst die 3 Gruppen auflösen (manipulieren) und drei neue Sätze bilden (5, 5, 5), (6, 6, 6), (7, 7, 7) sowie eine neue Reihe 8, 9, 10. Anschließend kannst du deine blaue 5 hinzufügen, um einen neuen Satz 5, 5, 5, 5 zu bilden.
6. Befindet sich ein Joker in einer Gruppe, darf er nur durch den fehlenden Farb- oder Zahlenstein ersetzt werden. Er darf nicht zurück auf das Ablagebrett gelegt werden, sondern muss im selben Zug des Spielers verwendet werden.
   Beispiel:
   Auf dem Tisch liegt eine rote Reihe 5, 6, 7, Joker; du hast eine rote 4, eine schwarze 7 und eine blaue 7. Du kannst den Joker durch die rote 4 ersetzen und eine neue Reihe (Rote 4, 5, 6, 7) bilden, sowie deine schwarze und blaue 7 hinzufügen, um einen neuen Satz (7, 7, Joker) zu bilden.

Ein Spieler, der die Gruppen nicht ergänzen kann, muss einen Stein aus dem Vorrat ziehen; dann geht der Zug an den nächsten Spieler über.

PUNKTZÄHLUNG

1. Der Spieler, der zuerst alle Steine vom Ablagebrett entfernt (auch wenn noch Steine im Vorrat sind), gewinnt die Runde. Die anderen Spieler verlieren die Punkte der Steine, die noch auf ihrem Ablagebrett liegen. Diese Punkte werden als Minuspunkte (-) verbucht; die Summe wird dem Sieger als Pluspunkte (+) gutgeschrieben. Der Spieler mit den höchsten Punkten gewinnt das Spiel nach mehreren Runden.
2. Wenn keine Steine mehr im Vorrat sind und kein Spieler alle Steine vom Ablagebrett entfernen kann, aber auch keine „Reihen“ oder „Sätze“ gebildet werden können, endet die Runde. Alle Spieler verlieren die Punkte der Steine, die noch auf ihrem Ablagebrett liegen. Diese Punkte werden als Minuspunkte (-) verbucht.

Beispiele:

Spieler A gewinnt die Runde.
Spieler B hat 1, 5, 6 auf dem Ablagebrett → erhält -12 Punkte
Spieler C hat 2, 8 auf dem Ablagebrett → erhält -10 Punkte
Spieler D hat 3, 5 auf dem Ablagebrett → erhält -8 Punkte
Sieger erhält: 12 + 10 + 8 = +30 Punkte

	A	B	C	D
Runde 1	+30	-12	-10	-8
Runde 2	-6	-11	-22	-5
Gesamt	+24	-23	-32	-13

Hat ein Spieler einen Joker auf dem Ablagebrett, verliert er 30 Punkte.



ERSTICKUNGSGEFAHR - Kleinteile Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren.

ACHTUNG!!!
Die Rücksendung ist ausgeschlossen, wenn die Produkte durch unsachgemäßen Gebrauch beschädigt wurden.

ENTSORGUNG:
Das Verpackungsmaterial ist wiederverwendbar. Entsorgen Sie die Verpackung umweltfreundlich, indem Sie sie in die entsprechenden Wertstoffsammelbehälter geben.

Eurotops Versand GmbH
Elisabeth-Selbert-Straße 3
40764 Langenfeld, Deutschland

Wenn technischer Support benötigt wird, rufen Sie uns bitte an...

in Deutschland	0180 5 306263*oder info@eurotops.de
in Österreich	0820 899 627**oder info@eurotops.at
in der Schweiz	0848 434631***oder info@eurotops.ch

*der Anruf kostet einheitlich 0,14 €/Min aus dem deutschen Fest - und Mobilfunknetz
**der Anruf kostet einheitlich 0,20 €/Min aus dem österreichischen Fest - und Mobilfunknetz
*** der Anruf kostet einheitlich max. 0,08 CHF/Min aus dem schweizer Fest - und Mobilfunknetz

Eine eventuelle Rücksendung von Produkten sollte an die auf Ihrer Rechnung angegebene Rücksendeadresse erfolgen.

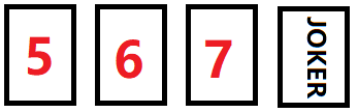
© 15.05.2026

Jeu de chiffres de type rami - #56937

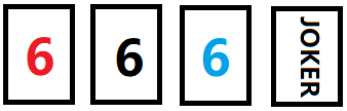
Le jeu se joue avec 106 tuiles, dont 2 jokers. Chaque tuile porte un numéro de 1 à 13 dans quatre couleurs différentes. Deux à quatre joueurs peuvent jouer à ce jeu. Le but du jeu est d'être le premier à se débarrasser de toutes les tuiles de son chevalet.

JOKERS:

Le JOKER peut remplacer n'importe quelle tuile dans un ensemble. Il peut être échangé contre la tuile manquante d'un ensemble depuis votre chevalet.



JOKER = rouge 4 ou rouge 8



JOKER = vert 6

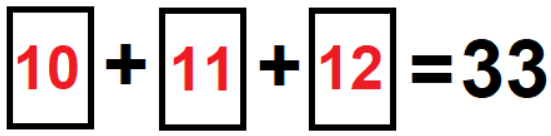
DÉROULEMENT DU JEU

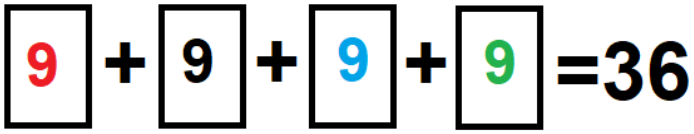
Les tuiles sont placées face cachée sur la table et mélangées. Chaque joueur tire une tuile à tour de rôle ; celui qui tire le numéro le plus élevé commence, les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.

À tour de rôle, chaque joueur tire une tuile jusqu'à avoir 14 tuiles chacune, qu'il place sur son chevalet en les organisant au mieux en ensembles. Il peut s'agir de **suites** (séquence numérique d'au moins 3 tuiles de même couleur) ou de **groupes** (trois ou quatre tuiles de même valeur numérique dans des couleurs différentes). Le reste des tuiles reste face cachée sur la table (la pioche).

Pour commencer à jouer, **au moins un ensemble totalisant 30 points** doit être déposé sur la table (uniquement pour le premier ensemble).

Exemples :

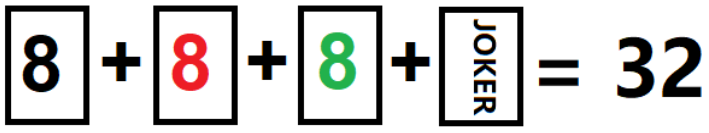




Un joueur qui n'a pas d'ensemble initial doit tirer une tuile de la pioche, puis le jeu passe au joueur suivant.

Un JOKER utilisé dans l'ensemble initial prend la valeur de la tuile qu'il remplace.

Exemples :



Une fois l'ensemble initial formé, un joueur peut, à son tour, ajouter des tuiles à n'importe quel ensemble existant sur la table pour le compléter ou le **manipuler**.

MANIPULATION DES ENSEMBLES

La manipulation des ensembles peut se faire de la manière suivante :

1. Ajouter une ou plusieurs tuiles de votre chevalet à une suite, ou une quatrième couleur à un groupe (ex. : 4, 5, 6, 7 ou 10, 10, 10, 10).

2. Ajouter une quatrième tuile à un ensemble et en retirer une pour former un nouvel ensemble (ex. : il y a une suite bleue 8, 9, 10 sur la table, et vous avez un 11 bleu, un 8 noir et un 8 vert. En ajoutant le 11 bleu à la suite bleue, vous pouvez retirer le 8 et former un groupe de 8, 8, 8 sur la table).
3. Division : il y a une suite rouge 4, 5, 6, 7, 8 sur la table. Vous avez un 6 rouge sur votre chevalet. Vous pouvez diviser la suite pour former deux nouvelles suites rouges : 4, 5, 6 et 6, 7, 8.
4. Il y a deux ensembles sur la table : une suite verte 1, 2, 3, 4 et un groupe de 1 (vert, rouge, bleu, noir). Vous avez un 1 bleu sur votre chevalet. Vous pouvez retirer le 1 rouge du groupe et le 1 vert de la suite pour former un nouveau groupe de 1 (rouge, vert, bleu).
5. Les ensembles suivants sont sur la table :
   5, 6, 7 vert / 5, 6, 7 rouge / 5, 6, 7, 8, 9 noir
   Vous avez un 10 noir et un 5 bleu sur votre chevalet. Vous pouvez décomposer (manipuler) ces 3 ensembles pour former trois nouveaux groupes (5, 5, 5), (6, 6, 6), (7, 7, 7) et une nouvelle suite 8, 9, 10. Vous pouvez ensuite ajouter votre 5 bleu pour former un nouveau groupe 5, 5, 5, 5.
6. Si un joker se trouve dans un ensemble, il ne peut être remplacé que par la couleur ou le numéro manquant. Il ne peut pas être remis sur le chevalet, mais doit être utilisé dans le même tour du joueur.
   Exemple :
   Cet ensemble est sur la table : suite rouge 5, 6, 7, joker. Vous avez un 4 rouge, un 7 noir et un 7 bleu. Vous pouvez remplacer le joker par le 4 rouge pour former une nouvelle suite (4, 5, 6, 7 rouge) et ajouter vos 7 noir et bleu pour former un nouveau groupe (7, 7, joker).

Un joueur qui ne peut pas manipuler les ensembles doit tirer une tuile de la pioche, puis le jeu passe au joueur suivant.

CALCUL DES POINTS

1. Le joueur qui se débarrasse en premier de toutes ses tuiles (même s'il reste des tuiles dans la pioche) gagne la manche. Les autres joueurs perdent les points des tuiles restant sur leur chevalet. Ces points sont enregistrés en points négatifs (-) ; le total est crédité au gagnant en points positifs (+). Le joueur avec le plus de points gagne la partie après plusieurs manches.
2. S'il n'y a plus de tuiles dans la pioche et qu'aucun joueur ne peut se débarrasser de toutes ses tuiles, mais qu'aucune « suite » ou « groupe » ne peut être formé, la manche se termine. Tous les joueurs perdent les points des tuiles restant sur leur chevalet, enregistrés en points négatifs (-).

Exemples :

Si le joueur A gagne la manche :
Joueur B a 1, 5, 6 sur son chevalet → -12 points
Joueur C a 2, 8 sur son chevalet → -10 points
Joueur D a 3, 5 sur son chevalet → -8 points
Gagnant reçoit : 12 + 10 + 8 = +30 points

	A	B	C	D
Manche 1	+30	-12	-10	-8
Manche 2	-6	-11	-22	-5
Total	+24	-23	-32	-13

Si un joueur a un joker sur son chevalet, il perd 30 points.



RISQUE D'ÉTOUFFEMENT - PETITES PIÈCES pas pour les enfants de moins de 3 ans.

ATTENTION!!!
La réexpédition est exclue si les produits ont été endommagés en raison d'une mauvaise utilisation.

ÉLIMINATION:
Le matériel d'emballage est réutilisable. Débarrassez-vous de l'emballage de manière écologique en le plaçant dans les conteneurs de recyclage prévus à cet effet.

Eurotops Versand GmbH
Elisabeth-Selbert-Straße 3
40764 Langenfeld, Allemagne



Si vous avez besoin d'assistance technique, veuillez nous appeler....
en France 0892 700 470* ou info@eurotops.fr
en Belgique 070 663 665** ou info@eurotops.be

* Coût de l’appel vers le 0892 700 470 : service [0,35 €/min] + prix de l’appel. (Message gratuit d’information tarifaire en début d’appel)
** L’appel coûte uniformément 0,14 €/min depuis le réseau fixe et mobile belge

Tout retour de produits doit être fait à l'adresse de retour indiquée sur votre facture

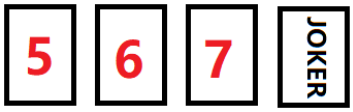
©15.05.2026

Cijferspel in Rummy-stijl - #56937

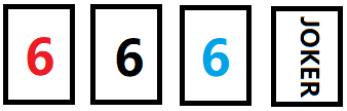
Dit spel wordt gespeeld met 106 stenen, waaronder 2 jokers. Elke steen heeft een getal van 1 tot 13 in vier verschillende kleuren. Twee tot vier spelers kunnen dit spel spelen. Het doel van het spel is om als eerste alle stenen van je rek te verwijderen.

JOKERS:

De JOKER kunnen vervangen worden door elke steen in een combinatie. Je kunt ze inwisselen voor de ontbrekende steen in een combinatie vanaf je rek.



JOKER = rood 4 of rood 8



JOKER = groen 6

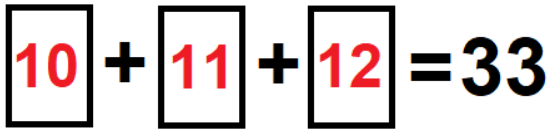
SPEELSTAPPEN

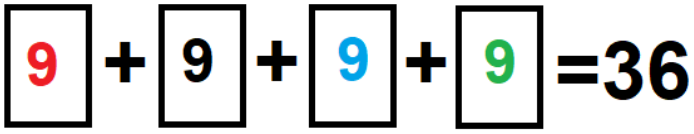
De stenen worden ondersteboven op de tafel gelegd en geschud. Elke speler trekt om beurten een steen; de speler met het hoogste getal begint, de anderen volgen met de klok mee.

Elke speler trekt om beurten één steen totdat iedereen 14 stenen heeft, en plaatst deze op zijn rek, waarbij hij ze zo goed mogelijk in combinaties indeelt. Dit kunnen **reeksen** zijn (een getalsvolgorde van minimaal 3 stenen van dezelfde kleur) of **groepen** (drie of vier stenen met hetzelfde getal in verschillende kleuren). De overige stenen blijven ondersteboven op de tafel liggen (de voorraad).

Om te beginnen met spelen moet er minimaal één combinatie van in totaal 30 punten op tafel worden gelegd (alleen voor de eerste combinatie).

Voorbeelden:

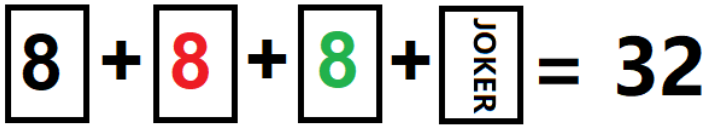




Een speler die geen eerste combinatie heeft, moet één steen uit de voorraad trekken; daarna gaat de beurt naar de volgende speler.

Een joker die in de eerste combinatie wordt gebruikt, heeft de waarde van de steen die hij vervangt.

Voorbeeld:



Zodra er een eerste combinatie is gelegd, mag een speler tijdens zijn beurt stenen toevoegen aan bestaande combinaties op tafel om ze af te maken of te **manipuleren**.

MANIPULEREN VAN COMBINATIES

Het manipuleren van combinaties kan op de volgende manieren:

1. Voeg één of meer stenen van je rek toe aan een reeks, of een vierde kleur aan een groep (bv. 4, 5, 6, 7 of 10, 10, 10, 10).

2. Voeg een vierde steen toe aan een combinatie en verwijder er één om een nieuwe combinatie te vormen (bv. Er ligt een blauwe reeks 8, 9, 10 op tafel en je hebt een blauwe 11, een zwarte 8 en een groene 8. Door de blauwe 11 aan de blauwe reeks toe te voegen, kun je de 8 verwijderen en een groep van 8, 8, 8 op tafel vormen).
3. Splitsen: Er ligt een rode reeks 4, 5, 6, 7, 8 op tafel. Je hebt een rode 6 op je rek. Je kunt de reeks splitsen om twee rode reeksen te vormen: 4, 5, 6 en 6, 7, 8.
4. Er liggen twee combinaties op tafel: een groene reeks 1, 2, 3, 4 en een groep van 1 (groen, rood, blauw, zwart). Je hebt een blauwe 1 op je rek. Je kunt de rode 1 uit de groep en de groene 1 uit de reeks verwijderen om een nieuwe groep van 1'en te vormen (rood, groen, blauw).
5. De volgende combinaties liggen op tafel:
   5, 6, 7 groen / 5, 6, 7 rood / 5, 6, 7, 8, 9 zwart
   Je hebt een zwarte 10 en een blauwe 5 op je rek. Je kunt de 3 combinaties uit elkaar halen (manipuleren) en drie nieuwe groepen vormen (5, 5, 5), (6, 6, 6), (7, 7, 7) en één nieuwe reeks 8, 9, 10. Vervolgens kun je je blauwe 5 toevoegen om een nieuwe groep 5, 5, 5, 5 te maken.
6. Als er een joker in een combinatie zit, mag deze alleen vervangen worden door de ontbrekende kleur of het ontbrekende getal. Hij mag niet terug op het rek worden gelegd, maar moet in dezelfde beurt van de speler gebruikt worden.
   Voorbeeld:
   Deze combinatie ligt op tafel: rode reeks 5, 6, 7, joker. Je hebt een rode 4, een zwarte 7 en een blauwe 7. Je kunt de joker vervangen door de rode 4 en een nieuwe reeks vormen (rode 4, 5, 6, 7) en je zwarte en blauwe 7 toevoegen om een nieuwe groep te vormen (7, 7, joker).

Een speler die de combinaties niet kan manipuleren, moet één steen uit de voorraad trekken; daarna gaat de beurt naar de volgende speler.

PUNTENTELLING

1. De speler die als eerste alle stenen van zijn rek verwijdert (zelfs als er nog stenen in de voorraad zijn), wint de ronde. De andere spelers verliezen de punten van de stenen die nog op hun rek liggen. Deze punten worden genoteerd als minpunten (-); het totaal wordt als pluspunten (+) aan de winnaar toegekend. De speler met de hoogste punten wint het spel na meerdere rondes.
2. Als er geen stenen meer in de voorraad zijn en geen speler alle stenen van zijn rek kan verwijderen, maar er ook geen „reeksen" of „groepen" gevormd kunnen worden, eindigt de ronde. Alle spelers verliezen de punten van de stenen die nog op hun rek liggen, genoteerd als minpunten (-).

Voorbeelden:

Als speler A de ronde wint:
Speler B heeft 1, 5, 6 op zijn rek → -12 punten
Speler C heeft 2, 8 op zijn rek → -10 punten
Speler D heeft 3, 5 op zijn rek → -8 punten
Winnaar krijgt: 12 + 10 + 8 = +30 punten

	A	B	C	D
Ronde 1	+30	-12	-10	-8
Ronde 2	-6	-11	-22	-5
Totaal	+24	-23	-32	-13

Als een speler een joker op zijn rek heeft, verliest hij 30 punten.



VERSTIKKINGSGEVAAR - KLEINE ONDERDELEN Niet voor kinderen jonger dan 3 jaar.

AANDACHT!!!
De retourzending is uitgesloten, indien de producten door oneigenlijk gebruik zijn beschadigd.

AFVALVERWIJDERING
Het verpakkingsmateriaal is herbruikbaar. Gooi de verpakking op een milieuvriendelijke manier weg door deze in de daarvoor bestemde recyclingcontainers te plaatsen.

Eurotops Versand GmbH
Elisabeth-Selbert-Straße 3
40764 Langenfeld, Duitsland

Als technische ondersteuning nodig is, bel ons dan alstublieft....
in Nederland 020 2621958 of info@eurotops.nl
in België 070 663 665* of info@eurotops.be

*Het gesprek kost eenvormig € 0,14/min vanuit het Belgische vaste en mobiele netwerk.

Eventuele retourzendingen dienen te worden gedaan naar het retouradres dat op uw factuur is vermeld.

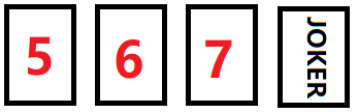
© 15.05.2026

Rummy-style numbers game - #56937

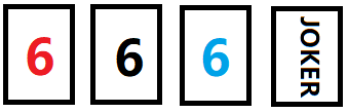
The game is played with 106 tiles including 2 Jokers. Each tile bears a number 1 through 13 in four different colors. Two to four players may play this game. The object of the game is to be the first to eliminate all the tiles from the rack.

JOKERS:

The **JOKERS** may be substituted for any tile in a set. It may be exchanged for the missing tile in a set from your rack.



JOKER = red 4 or red 8



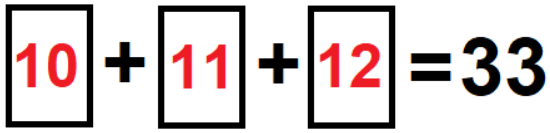
JOKER = green 6

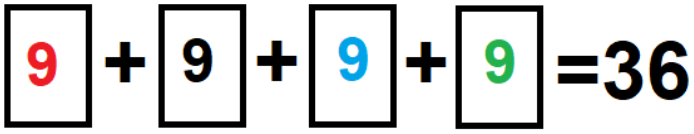
STEPS FOR PLAYING

The tiles are placed face down on the table and shuffled. Each player takes a tile in turn and the player who picks the highest number plays first and the others follow in a clockwise direction.

Taking turns, each player takes one tile until reaching 14 tiles each and places them on his rack, arranging them in sets as best as possible. These may be "runs" (a numerical sequence of at least 3 tiles of the same color) or "groups" (three or four tiles of the same numerical value of different colors). The balances of the tiles are then facing down on the table (the pool).

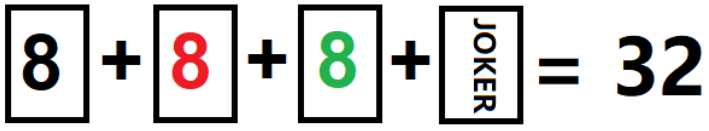
To begin play, at least one set totaling 30 points must be placed on the table (for the initial set only). For example:





A player who does not have the initial set must draw one tile from the pool and play passes to next player.

A JOKER used in the initial set will bear the value of the tile, which it has substituted. For example:



Once an initial set is made, a player in his turn may add to any existing sets on the table to complete a set or to manipulate it.

MANIPULATING

Manipulating the sets may be done in the following ways.

1. Adding one tile or more from your rack to a run, or a fourth color to a group (ie.4,5,6, and 7 or 10,10,10 and 10)
2. Adding a fourth tile to a set and removing one to form a new set (ie. There is a blue run 8,9, 10 on the table and you have a blue 11, a black 8 and a green 8. By adding a blue 11 to the blue run, you are now able to remove the 8 and form a group of 8,8, 8 on the table).

3. Splitting: There is a red run 4,5,6,7,8 on the table. You have a red 6 on your rack. You may split the run to form two red runs 4, 5, 6 and 6, 7,8.
4. There are two sets on the table. A green run 1,2,3,4 and a group of 1 (green, red, blue, black).You have on your rack a blue 1.You may remove the red 1 from the group and the green 1 from the run to form a new group of 1s (red, green, blue).
5. The following sets are on the table.
   5, 6,7 green / 5, 6,7 Red / 5, 6, 7,8,9 Black
   On your rack you have a black 10 and a blue 5. You may take apart (manipulate) the above 3 sets and form three new groups (5, 5, 5,) (6, 6, 6) (7, 7, 7) and one new run of 8,9,10.You may now add your blue 5 to form a new group 5,5,5,5.
6. If there is a JOKER in the set. JOKER can only be replaced by having the missing color or number. It may not be placed back on the rack, but must be used in the player's same turn. For example:
   This set is on the table: red run 5,6,7, J and you have a red 4 and black 7 and blue 7. You can replace JOKER with red 4 and form a new run (red 4,5,6,7)and add your black and blue 7 to form a new group (7,7,JOKER).

A player who cannot manipulate the sets must draw one tile from the pool and play passes to next player.

SCORING

1. The player who first to eliminate all the tiles from the rack (even though there are still some tiles in the pool) wins the round. The other players lost the points remains on their rack. These points are registered as minus (-) points and the total is credited to the winner as plus (+) points. The player with highest points wins the game after several rounds.
2. If there are no more tiles in the pool and no player can eliminate all the tiles from the rack but no "runs" or "groups" can be set, the round is ended. All the players lost the points remains on their rack. These points are registered as minus (-) points.
   For example:
   If Player A wins the round.
   Player B has 1, 5, 6 on the rack. He will have -12 points
   Player C has 2, 8 on the rack. He will have -10 points
   Player D has 3, 5 on the rack, he will have -8 points
   Winner gains: 12 + 10 + 8 = +30 points

	A	B	C	D
Round 1	+30	-12	-10	-8
Round 2	-6	-11	-22	-5
Total	+24	-23	-32	-13

If a player has a Joker on the rack, he lost 30 points.



CHOKING HAZARD - SMALL PARTS Not for children under 3 years old.

ATTENTION!!!
The returns will be impossible if products were damaged because of incorrect use.

DISPOSAL：
The packaging material is reusable. Dispose of the packaging in an environmentally friendly way by putting it in the appropriate recyclable waste collection containers.

Eurotops Versand GmbH
Elisabeth-Selbert-Straße 3
40764 Langenfeld, Germany

If technical support is needed, please call ...

in Germany	0180 5 306263* or info@eurotops.de
in Austria	0820 899 627** or info@eurotops.at
in Switzerland	0848 434631*** or info@eurotops.ch
in Netherlands	020 2621958 or info@eurotops.nl
in France	0892 700 470****or info@eurotops.fr
in Belgium	070 663 665***** or info@eurotops.be

* Calls cost a standard rate of €0.14/min from German landlines and mobile networks.
** Calls cost a standard rate of €0.20/min from Austrian landlines and mobile networks.
*** Calls cost a standard rate of max. CHF 0.08/min from Swiss landlines and mobile networks.
**** Cost of calling 0892 700 470: service [€0.35/min] + call charges. (Free message with pricing information at the start of the call)
***** Calls cost a standard rate of €0.14/min from Belgian landlines and mobile networks.

A possible return of products should be addressed to the return address stated on your invoice.

© 15.05.2026