Una riga per mano: i perdenti scrivono il loro cavalletto in negativo (jolly = 30), il vincitore scrive la somma in positivo. La riga deve dare zero.

Rummikub - foglio segnapunti

combiendepoints.fr

Mano	Giocatore 1		Giocatore 2		Giocatore 3		Giocatore 4		Vincitore B = bloccata
	Punti	Totale	Punti	Totale	Punti	Totale	Punti	Totale	
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
Totale									
Mani vinte									

Perdenti: − valore del cavalletto (jolly = 30). Vincitore: + somma dei perdenti. Mucchio esaurito: vince il cavalletto più basso, tutti perdono lo scarto rispetto a lui. Ogni riga dà somma zero. · Regole complete: combiendepoints.fr/it/giochi/rummikub/