

Rummy

- ⓓ Spielanleitung
- ⓕ Les règles du jeu
- Ⓛ Foglietto con le regole del gioco
- Ⓝ Spelregels
- ⓖⓔ Playing instruction
- ⓔ Instrucciones



Rummy

D

Ein Spiel für 2–4 Personen

Inhalt:

- ▶ 108 Kärtchen:
 - ▶ 4 Jokerkärtchen
 - ▶ 2 x 13 Zahlenkärtchen von 1-13 in blau
 - ▶ 2 x 13 Zahlenkärtchen von 1-13 in grün
 - ▶ 2 x 13 Zahlenkärtchen von 1-13 in rot
 - ▶ 2 x 13 Zahlenkärtchen von 1-13 in gelb
- ▶ 4 Kartenbänke
- ▶ 1 Spielanleitung

Kurzbeschreibung

Rummy ist eine Variante des bekannten Rommé, die vor allem in den USA gespielt wird. Der Reiz des Spieles liegt in den verschiedenen Kombinationsmöglichkeiten.

Die Kärtchen bei Rummy tragen Zahlen anstatt der bekannten Symbole beim Kartenspiel.

Ziel des Spieles

Beim Rummy kommt es darauf an, die erhaltenen Kärtchen durch geschicktes Zusammenstellen von Reihen und Sätzen oder durch Anlegen an bereits bestehende Reihen loszuwerden. Das Spiel wird in mehreren Runden gespielt, um einen Gesamtsieger festzustellen.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält ein Kartenbänkchen. Die Karten werden aus den vorgestanzten Tafeln ausgebrochen und anschließend gut gemischt. Jeder Spieler nimmt sich wahllos 14 Kärtchen. Er verteilt sie so auf seinem Kartenbänkchen, dass kein anderer Mitspieler sie sieht. Der Rest wird verdeckt auf einen Stapel gelegt.

Es wird ausgelost, wer das Spiel beginnt; gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn.

Spielverlauf

Wer am Zug ist, muss **entweder** ablegen – wenn er kann oder will – **oder** ein Kärtchen vom Vorratsstapel aufnehmen.

Zeitbegrenzung

Jeder Spieler muss seine Spielrunde in zwei Minuten beendet haben. Geschieht dies nicht, muss er wieder alle Kärtchen zurücknehmen, die er nicht in fehlerfreien Kombinationen anordnen konnte.

Das erste Auslegen

Beim ersten Auslegen muss man beim Zusammenzählen der Kartenwerte min-

destens 30 Punkte erreichen. Diese Punktezahl kann sich auch auf mehrere Kombinationen verteilen (Sätze oder Reihen).

Solange ein Spieler nicht Sätze oder Reihen mit diesem Gesamtwert auslegen kann, **muss** er jedes Mal ein neues Kärtchen vom Stapel aufnehmen. Erhält der Spieler dann das Kärtchen, das ihm das erste Auslegen ermöglichen würde, muss er mit dem Auslegen warten, bis er wieder am Zug ist.

Satz

Ein **Satz** besteht aus drei oder vier Kärtchen desselben Wertes, aber in **unterschiedlichen** Farben.

Reihe

Eine Reihe ist eine Folge aufsteigender Kartenwerte derselben Farbe, die mindestens aus drei Kärtchen besteht, z.B. Rot 4, Rot 5, Rot 6.

Joker

Die Kartenwerte entsprechen immer der aufgedruckten Zahl. Ein Joker kann anstelle jedes beliebigen Kärtchens verwendet werden, die Farbe spielt dabei keine Rolle. Der Joker entspricht beim Ablegen immer dem Wert der ersetzten Karte (nur bei der Endabrechnung zählt er 25 Punkte). Ein ausgelegter Joker kann von jedem Spieler, der am Zug ist, durch die richtige Karte ausgetauscht werden, vorausgesetzt, er hat bereits ausgelegt.

Die Kartenkombinationen auf dem Tisch gehören niemandem; d. h., jeder Spieler, der seine ersten 30 Punkte ausgelegt hat, kann sie für seine weiteren Spielzüge benutzen.

Das Anlegen

Jeder Spieler, der am Zug ist, kann an bereits ausgelegte Sätze oder Kombinationen (Reihen) beliebig viele passende Kärtchen anlegen, vorausgesetzt, er hat bereits 30 Punkte ausgelegt.

Das Umbauen

Jeder Spieler kann aus vorhandenen Kombinationen Karten zum Umbau verwenden: Entweder er nimmt sämtliche Kärtchen einer Kombination und benutzt sie für neue Kombinationen, oder er nimmt nur einen Teil der Kärtchen. Es müssen aber mindestens drei Kärtchen der ursprünglichen Kombination liegen bleiben. Beim Umbauen müssen alle Kärtchen, die bereits ausgelegt waren, im gleichen Spiel für andere Sätze benutzt oder an die Kombinationen (Reihen) wieder angebaut werden.

Ein auf dem Tisch liegender Joker darf nur dann an anderer Stelle verwendet werden, wenn er zunächst durch ein Kärtchen mit der entsprechenden Zahl ersetzt worden ist. Der Joker muss im selben Zug wiederverwendet werden (d. h., an einen Satz oder eine Reihe angelegt werden).

Beispiele

1) Man kann zu einer bestehenden Reihe von z. B. rot 6, 7, 8 von der Kartenbank eine rote 5 oder 9 bzw. zu einem Satz 8en in rot, gelb und grün, eine blaue 8 hinzufügen.

2) Man kann an eine Reihe ein neues Kärtchen anlegen und ein anderes entfernen, um eine neue Reihe zu bilden. Wenn z. B. eine grüne Reihe mit 2, 3, 4, 5 ausliegt und sie eine grüne 6 und eine gelbe 2 und eine blaue 2 haben, können sie die grüne 6 an die Reihe anlegen und aus der grünen 2 und ihren beiden 2en einen neuen Satz 2er auslegen.

3) Man kann auch Reihen splitten. Liegt z. B. eine blaue Reihe 2, 3, 4, 5, 6 aus, kann man durch das hinzulegen einer blauen 4 zwei neue Reihen bilden 2, 3, 4 und 4, 5, 6.

Spielende

Sobald ein Spieler sein letztes Kärtchen anlegt, beendet er die Spielrunde und gewinnt das Spiel. Die übrigen Spieler zählen die Werte aller Kärtchen auf ihrem Bänkchen zusammen. (Joker zählt 25 Minuspunkte). Für jeden Spieler werden diese Punkte als Minuspunkte aufgeschrieben. Der Gewinner der Runde erhält die Summe aller Minuspunkte seiner Mitspieler als Pluspunkte gutgeschrieben.

Das Spiel wird in mehreren Runden gespielt. Nach vereinbarter Zahl der Runden werden die Plus- und Minuspunkte zusammengezählt und gegeneinander aufgerechnet. Wer die höchste Punktezahl erreicht hat, ist Gesamtsieger der Partie.

Spielvariante

Handrummy

Gelingt es einem Spieler, alle seine Kärtchen auf einmal vom Bänkchen auszulegen, so bezeichnet man das als Handrummy. Der Spieler braucht in diesem Fall nicht die Mindestzahl von 40 Punkten für das Auslegen zu erreichen. Die Minuspunkte der Mitspieler zählen bei Handrummy doppelt.

Rummy

F

Un jeu pour 2 à 4 joueurs

Ce jeu contient :

- ▶ 108 cartes :
 - ▶ 4 cartes joker
 - ▶ 2 x 13 cartes chiffrées, chiffres de 1 à 13, bleues
 - ▶ 2 x 13 cartes chiffrées, chiffres de 1 à 13, vertes
 - ▶ 2 x 13 cartes chiffrées, chiffres de 1 à 13, rouges
 - ▶ 2 x 13 cartes chiffrées, chiffres de 1 à 13, jaunes
- ▶ 4 banquettes
- ▶ Les règles du jeu

Description du jeu

Le Rummy est un jeu très populaire aux Etats-Unis. L'intérêt du jeu réside dans ses innombrables possibilités de combinaisons. Dans le jeu de Rummy, contrairement aux jeux de cartes traditionnels, les cartes ne sont pas marquées avec des symboles mais avec des chiffres.

But du jeu

Au jeu de Rummy, il s'agit de se débarrasser de ses cartes en les combinant habilement dans des séquences nouvelles ou déjà existantes.

Le jeu se joue en plusieurs parties, à la fin desquelles le nombre total de points révèle qui est le gagnant final.

Préparation du jeu

Chaque joueur prend une banquette. Détachez les cartes du plateau prédécoupé, puis mélangez-les bien. Chaque joueur prend au hasard 14 cartes et les installe sur sa banquette de façon à ce que ses adversaires ne puissent pas les voir. Il reste des cartes, faites-en un paquet; c'est la pioche.

On tire au sort pour savoir qui commence à jouer; ensuite, on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement du jeu

Le joueur dont c'est le tour de jouer doit **soit** déposer une combinaison (s'il le peut ou le veut) **soit** prendre une carte dans la pioche.

Limite de temps

Chaque joueur a deux minutes pour jouer à chaque tour. S'il n'y parvient pas, il doit garder toutes les cartes qu'il n'a pas pu combiner correctement.

La première combinaison

Pour pouvoir poser pour la première fois, un joueur doit obtenir un minimum de 30 points en additionnant les valeurs des cartes qu'il pose. On peut atteindre ce nombre au moyen de différentes combinaisons (séries ou séquences).

Tant qu'un joueur n'a pas réussi à former de séries ou séquences en atteignant ce nombre total de points, il doit piocher une nouvelle carte. S'il pioche une carte qui lui permet de constituer sa première combinaison, il doit cependant attendre le tour suivant pour pouvoir la poser.

Donc : soit l'on pose une combinaison, soit l'on prend une nouvelle carte.

Série

Une série se compose de 2 ou 3 cartes de même valeur mais de différente couleur.

Séquence

Une séquence est une suite de cartes de valeurs successives de la même couleur, comprenant au moins trois cartes. Par exemple : 4 rouge, 5 rouge, 6 rouge.

Joker

La valeur d'une carte correspond au chiffre qui y est imprimé. Un joker peut être utilisé pour remplacer n'importe quelle carte, peu importe sa couleur. Dans une combinaison, le joker prend toujours la valeur de la carte qu'il remplace (c'est seulement lors du décompte final qu'il compte pour 25 points). Un joker utilisé dans une combinaison peut être échangé contre la carte qu'il remplace par n'importe quel joueur dont c'est le tour de jouer, à la seule condition que ce joueur ait lui-même déjà posé des cartes.

Les combinaisons déposées sur la table n'appartiennent à personne et tout joueur qui a déposé ses 30 premiers points peut les utiliser pour de nouvelles combinaisons.

Dépôt de nouvelles combinaisons

Chaque joueur dont c'est le tour de jouer peut ajouter à des séries ou séquences déjà formées autant de cartes qu'il le désire, pourvu qu'elles continuent la série et à condition qu'il ait déjà posé des cartes.

Transformation

Chaque joueur, lorsque c'est à son tour, peut utiliser les cartes de combinaisons déjà formées pour les transformer. On peut par exemple prendre toutes les cartes d'une combinaison et les utiliser pour former de nouvelles combinaisons ou bien ne prendre qu'une partie de ces cartes (mais au moins 3 cartes doivent rester dans la première combinaison).

Lors d'une transformation, **toutes** les cartes qui se trouvaient dans une combinaison précédente **doivent** être réintégrées à une autre série ou séquence. Un joker se trouvant sur la table ne peut être utilisé autrement que s'il est remplacé par la carte qu'il remplaçait jusque-là. Le joker doit alors être immédiatement réutilisé (c'est-à-dire être ajouté à une série ou séquence).

Exemples

- 1) On peut élargir une séquence existante de 6, 7 et 8 rouge par exemple en ajoutant de sa banquette un 5 rouge ou un 9 rouge et une série de 8 rouge, jaune et vert par un 8 bleu.
- 2) On peut ajouter une nouvelle carte à une séquence et en enlever une autre pour former une nouvelle combinaison. S'il y a par exemple la séquence verte 2, 3, 4, 5 et que possédez un 6 vert ainsi qu'un 2 jaune et un 2 bleu, vous pouvez ajouter le 6 vert à la séquence déjà existante et ensuite former une nouvelle série en utilisant vos deux 2 et le 2 vert.
- 3) On peut aussi partager des séquences. S'il y a par exemple la séquence bleue 2, 3, 4, 5, 6, vous pouvez ajouter un 4 bleu pour former deux séquences : l'une de 2, 3, 4 et l'autre de 4, 5, 6.

Fin de jeu

Dès qu'un joueur a posé sa dernière carte, la partie est terminée et il est le gagnant de cette partie. Les autres joueurs additionnent les valeurs de toutes les cartes qu'ils n'ont pas pu poser. Le joker compte ici pour 25 points. Le total de chaque joueur est inscrit comme total « **négatif** » : le gagnant de la partie gagne la somme des décomptes négatifs de ses adversaires. Celle-ci est inscrite à son compte comme total « **positif** ».

Le jeu se compose de plusieurs parties, le nombre de parties étant fixé à l'avance par les joueurs.

A la fin du jeu, on compte le total de points de chaque joueur. Le joueur ayant le total le plus élevé est le gagnant final.

Variante

Rummy de main

Si un joueur réussit à poser toutes ses cartes d'un seul coup, c'est un Rummy de main. Ce joueur n'a alors pas besoin de déposer le nombre de base minimum de 30 points. Dans le cas du Rummy de main, les totaux négatifs des adversaires comptent double.

Rummy

Un gioco per 2-4 persone



Contenuto:

- ▶ 108 carte:
 - ▶ 4 jolly
 - ▶ 2 serie di carte azzurre numerate da 1 a 13
 - ▶ 2 serie di carte verdi numerate da 1 a 13
 - ▶ 2 serie di carte rosse numerate da 1 a 13
 - ▶ 2 serie di carte gialle numerate da 1 a 13
- ▶ 4 poggiateste
- ▶ 1 foglietto con le regole del gioco

Breve descrizione

Rummy è una variante del famoso ramino che si gioca soprattutto negli Stati Uniti. Il fascino del gioco sta nelle diverse possibilità di formare delle combinazioni.

Le carte del Rummy presentano dei numeri al posto dei semi delle tradizionali carte da gioco. Il nostro gioco ha due serie di carte di ciascun colore.

Scopo del gioco

Nel Rummy si deve cercare di liberarsi delle proprie carte, formando destramente delle scale o delle serie oppure aggiungendo le proprie carte a delle scale già esistenti. Prima di potere stabilire il vincitore assoluto, bisogna giocare varie partite.

Preparativi

Ogni giocatore prende un poggiateste. Bisogna poi staccare le carte dal cartoncino perforato e mescolarle per bene. Ciascun giocatore prende 14 carte qualsiasi, poi le pone sul suo poggiateste in modo che gli altri giocatori non le possano vedere. Le carte rimanenti formano quindi un unico mazzo coperto.

Poi si tira a sorte per stabilire chi comincia a giocare; si gioca a turno in senso orario.

Svolgimento del gioco

Il giocatore di turno deve –se può o vuole–deporre delle carte o prendere una carta dal mazzo.

Limite di tempo

Ogni giocatore deve completare il suo turno entro due minuti. Se non ci riesce deve riprendere le carte che non è riuscito a deporre in combinazioni corrette.

Quando scartare la prima volta

Per scartare la prima volta bisogna raggiungere almeno 30 punti, aggiungendo semplicemente i valori delle carte che si vuole deporre. Questi punti possono essere totalizzati anche in più combinazioni (serie o scale).

Finché un giocatore non riesce a formare delle serie o scale con il totale di 30 punti, **deve** prendere in ogni turno una nuova carta dal mazzo. Appena però pesca la carta che gli permette di scartare, deve aspettare il prossimo turno per poter deporre la sua combinazione.

Serie

Una **serie** è costituita da tre o quattro carte dello stesso valore, ma di colore **diverso**.

Scala

Una **scala** è una sequenza di carte di valore crescente e dello stesso colore, formata da almeno tre carte, per es. 4 rosso, 5 rosso e 6 rosso.

Jolly

Il valore delle carte corrisponde al numero segnato su di esse. Il jolly può essere usato al posto di qualsiasi altra carta, senza tener conto del colore. Quando si scartano le carte, il jolly acquista il valore della carta che sostituisce (soltanto alla fine del gioco, quando si calcola il punteggio, vale 25 punti). Qualsiasi giocatore di turno può sostituire un jolly già deposto con una carta corrispondente, a patto che egli abbia già scartato almeno una volta.

Le combinazioni di carte sul tavolo non appartengono a nessuno; ciò significa che ogni giocatore che ha già scartato i suoi primi 30 punti, le può usare per le proprie mosse.

Come aggiungere le carte a quelle esposte

Ogni giocatore che è di turno può aggiungere alle scale o serie già esposte tante carte adatte quanto vuole, a condizione che egli abbia già scartato i primi 30 punti.

Trasformazioni

Ogni giocatore può servirsi delle carte esposte per creare nuove combinazioni: o prende tutte le carte di una combinazione e le usa per una nuova combinazione, oppure ne prende soltanto alcune. Sul tavolo devono però rimanere almeno tre carte della combinazione originale. Le carte esposte che sono state prese per creare nuove combinazioni devono essere usate nello stesso turno, formando con esse o nuove serie o nuove scale.

Un jolly già scartato può essere usato in un'altra combinazione soltanto se viene prima sostituito da una carta del rispettivo valore. Inoltre deve essere adoperato in quello stesso turno (per completare un'altra serie o un'altra scala).

Esempi

1) Ad una scala già scartata di p.es. 6,7,8 in rosso ci si può aggiungere un 5 o 9 rosso, oppure ad una serie di 8 in rosso, giallo e verde ci si può aggiungere un 8 blu.

2) Si può aggiungere una nuova carta ad una scala e togliervi un'altra carta per formare una nuova combinazione. Se p.es. sul tavolo vi è una scala verde di 2,3,4,5 e il giocatore di turno possiede un 6 verde, un 2 giallo e un 2 blu, allora egli può aggiungere il 6 verde alla scala esposta e toglierne il 2 verde per poi formarne insieme agli altri due 2 in giallo e blu una serie di 2.

3) Le scale possono essere anche divise. Se p.es. sul tavolo vi è una scala blu di 2,3,4,5,6, si possono creare due nuove scale aggiungendo semplicemente un 4 blu: 2,3,4 e 4,5,6.

Fine del gioco

Non appena uno dei giocatori depone la sua ultima carta, pone fine al gioco vincendo la partita. Gli altri giocatori contano i punti delle carte sul proprio poggiatesta (il jolly vale 25 punti negativi). Per ogni giocatore tale punteggio viene appuntato come punti negativi. Al vincitore viene assegnata la somma di tutti i punti negativi degli avversari come punti positivi.

Rummy va giocato in varie partite. Dopo un numero di partite prestabilito, si addizionano i punti positivi e negativi e il vincitore assoluto è colui che totalizza il maggior numero di punti.

Variante del gioco

Chiudere di mano

Se un giocatore riesce a scartare in una volta tutte le carte del poggiatesta, si dice che chiude di mano. Questo giocatore non ha bisogno di totalizzare 30 punti per scartare le carte. In questo caso i punti negativi degli avversari contano il doppio.

Rummy

NL

Een spel voor 2 – 4 personen

Inhoud:

- ▶ 108 kaartjes:
 - ▶ 4 Jokers
 - ▶ 2 x 13 kaartjes, bedrukt met de getallen 1 – 13, blauw
 - ▶ 2 x 13 kaartjes, bedrukt met de getallen 1 – 13, groen
 - ▶ 2 x 13 kaartjes, bedrukt met de getallen 1 – 13, rood
 - ▶ 2 x 13 kaartjes, bedrukt met de getallen 1 – 13, geel
- ▶ 4 kaartenbankjes
- ▶ spelregels

Korte beschrijving

Rummy is een variant van het bekende Rommé, dat vooral in de Verenigde Staten veel wordt gespeeld. De aantrekkelijkheid van het spel ligt in de verschillende combinatiemogelijkheden.

Op de kaartjes van Rummy staan getallen i.p.v. de bekende symbolen van het kaartspel.

Doel van het spel

Bij Rummy komt het er op aan de gekregen kaartjes door geschikt samenvoegen tot rijen en series of door aanleggen bij al bestaande rijen kwijt te raken. Het spel wordt over verschillende ronden gespeeld, om dan de hoofdwinnaar vast te kunnen stellen.

Spelvoorbereiding

Ledere speler krijgt een kaartenbankje. Vóór het eerste spel moeten de kaarten uit de voorgesneden kartons worden gedrukt. Dan worden zij goed geschud. Iedere speler krijgt 14 kaartjes. Hij zet ze zo op zijn kaartenbankje, dat geen andere speler ze kan zien. De rest wordt op een stapeltje gelegd. Het lot bepaalt wie er begint; er wordt gespeeld in de richting van de wijzers van de klok.

Zo wordt gespeeld

De speler die aan de beurt is, moet **óf** afleggen – als hij kan of wil, **óf** hij moet een kaartje van de stapel nemen.

Tijdbeperking

Ledere speler moet binnen 2 minuten zijn beurt hebben beëindigd. Is dat niet het geval, dan moet hij weer alle kaartjes die hij niet in juiste combinaties kon samenstellen, terugnemen.

Het eerste uitleggen

Bij het eerste uitleggen moet men minstens op 30 punten komen. Dit aantal punten kan men ook met verschillende combinaties bereiken (rijen en series).

Zolang een speler geen serie of rij met een totaal van 30 punten kan uitleggen, **moet** hij iedere keer een nieuw kaartje van de stapel nemen. Krijgt de speler eindelijk het kaartje, waarmee hij kan uitleggen, dan moet hij zijn volgende beurt afwachten. – dat betekent men kan **óf** afleggen **óf** men moet een kaartje opnemen.

Serie

Een **serie** bestaat uit drie of vier kaartjes met dezelfde waarde maar in **verschillende** kleuren.

Rij

Een rij is een reeks kaarten met stijgende waarde in dezelfde kleur en moet uit minstens 3 kaartjes bestaan (b.v. rood 4, rood 5, rood 6):

Joker

De waarde van een kaartje wordt door het opgedrukte getal vastgelegd; een joker kan voor elk kaartje worden gebruikt, de kleur speelt hier geen rol. De joker is zoveel waard als het kaartje dat hij vervangt (alleen bij de eindafrekening is hij 25 punten waard). Een afgelegde joker kan van elke speler die aan de beurt is door het juiste kaartje worden vervangen, mits hij al heeft uitgelegd.

De kaartjes op tafel behoren tot niemand, d.w.z. iedere speler die zijn eerste 30 punten heeft uitgelegd, kan deze voor verdere slagen gebruiken.

Het aanleggen

Iedere speler die aan de beurt is, kan aan reeds uitgelegde reeksen of combinaties (rijen) zoveel passende kaartjes aanleggen als mogelijk, echter onder de voorwaarde, dat hij al 30 punten heeft uitgelegd.

Ombouwen

Iedere speler kan – als hij aan de beurt is – van bestaande combinaties kaartjes gebruiken om om te bouwen, d.w.z. óf hij neemt alle kaartjes van een bestaande combinatie en gebruikt ze voor nieuwe combinaties, óf hij neemt een gedeelte van de kaartjes. Dan moeten minstens 3 kaartjes van de oorspronkelijke combinatie blijven liggen. Bij ombouw moeten echter alle kaartjes die al een keer waren uitgelegd in hetzelfde spel voor andere series worden uitgelegd of bij andere combinaties (rijen) worden aangelegd. Een op tafel liggende joker mag alleen dan ergens worden aangelegd, als hij door het passende kaartje wordt vervangen. De joker moet in dezelfde beurt weer worden gebruikt (d.w.z. in een reeks of combinatie worden aangelegd).

Voorbeelden

- 1) Men kan aan een bestaande rij van bijv. rood 6, 7, 8 van het kaartenbankje een rode 5 of 9, aan een serie 8en in rood, geel en groen een blauwe 8 toevoegen.
- 2) Men kan aan een rij een nieuw kaartje aanleggen en een ander verwijderen om zo een nieuwe rij te vormen. Als er bijv. een groene rij met 2, 3, 4, 5 op tafel ligt en u een groene 6 en een gele 2 en een blauwe 2 heeft, kunt u de groene 6 aan de rij aanleggen en met de groene 2 en uw twee 2en een nieuwe serie 2en uitleggen.
- 3) Men kan rijen ook splitsen. Als er bijv. een blauwe rij 2, 3, 4, 5, 6 ligt, kan men door het aanvoegen van een blauwe 4 twee nieuwe rijen vormen: 2, 3, 4 en 4, 5, 6.

Einde van het spel

Als een speler zijn laatste kaartje heeft aangelegd, is de speelronde afgelopen en heeft hij het spel gewonnen. De overige spelers tellen de waarde van alle kaartjes die ze nog hebben op (een joker telt 25 min-punten). Van elke speler worden de min-punten opgeschreven. De winnaar van de ronde krijgt alle min-punten van zijn medespelers opgeteld als plus-punten tegoed.

Het spel gaat over meerdere rondjes. Na een vooraf bepaald aantal worden de plus- en min-punten opgeteld en van elkaar afgetrokken. Wie het hoogst aantal punten heeft, is winnaar.

Spelvariatie

Handrummy

Kan een speler al zijn kaartjes van het bankje in één keer uitleggen, dan noemt men dit Handrummy. De speler hoeft in dit geval geen 30 punten voor het uitleggen te hebben.

Die minpunten van de medespelers tellen bij Handrummy dubbel.

Rummy

2 to 4 players

GB

Contents:

- ▶ 108 cards:
 - ▶ 4 joker cards
 - ▶ 2 x 13 blue cards, numbered 1 to 13
 - ▶ 2 x 13 green cards, numbered 1 to 13
 - ▶ 2 x 13 red cards, numbered 1 to 13
 - ▶ 2 x 13 yellow cards, numbered 1 to 13
- ▶ 4 racks
- ▶ 1 playing instruction

Basics

Rummy is a really exciting game due to the countless possible combinations.

Unlike traditional card games, the cards are marked with numbers but not symbols.

Object

The aim of the game is to get rid of all your cards. Players try to lay combinations: sequences, three of four of a kind, or to add cards to existing combinations. After several plays, the player with the most points wins the game.

Preparation

Each player is given a rack. The prepunched cards are taken out of their frame and shuffled. Each player then takes 14 cards of their choosing. The players stand their cards up on their rack, out of sight of their opponents. The remaining cards build the pile, face down. After choosing the first one to play, the game continues in a clockwise direction.

To play

During their turn, each player must **either** lay down a combination (if they can or want to) **or** take a card from the pile.

Players have two minutes to play their turn. If they are not able to make a decision, they have to keep the cards they couldn't combine.

The first combination

To lay down a combination, players must first get a minimum amount of 30 points, when adding the numbers of all the cards, whatever the combinations may be.

Until the player has achieved a total of 30 points, they must take a card from the pile on their turn. If the card they take allows them to reach the total of 30 points, they must wait for their next turn before using it.

The combinations

Three or Four of a Kind are made up of 3 or 4 cards of the same value, but of different colours.

Sequences are a series of at least 3 cards of the same colour with progressive numbers. For example: Red 4, Red 5, Red 6.

Jokers

Jokers may replace any card of any colour. A joker takes the value of the card it is replacing in a combination (but, at the end of the play, it always counts 25 points). A joker which was used in a combination may be exchanged at any time by any player for the card it is replacing, on two conditions: The player must have already laid down his first combination and it must be his turn to play.

The combinations laid down on the table do not belong to anyone, so each player who has already laid down his first 30 points may use them during their next turns.

Continuing the combinations

During their turn, each player may extend any combination (a Three of a Kind or a sequence) by any number of matching cards after they have laid down their first 30 points.

Transformations

The combinations laid down on the table may be used by players to make a new combination. The card added to a former combination must of course continue the series.

During your turn, you may also take all the cards of a former combination, or part of them (but at least 3 cards must remain in the original combination). All the cards that have been taken must be replaced to build another combination. A joker cannot be used to another place – unless it was replaced by a card with the right number.

Examples

- 1) You may extend an existing sequence, such as, for example 6, 7, 8 in red, by using a red 5 or a red 9 from your rack. And you can extend an existing Three of a Kind consisting of a red, a yellow and a green 8 by adding a blue 8.
- 2) You can add a new card to an existing sequence and remove another one in order to build a new sequence. If there is, for example, a green sequence consisting of 2, 3, 4 and 5 laid down on the table, and you have a green 6 as well as a yellow 2 and a blue 2, you could extend the sequence by adding the green 6 and then build a new Three of a Kind by using the green 2 and your 2 twos.
- 3) You may also split sequences. If there is for example a blue sequence consisting of 2, 3, 4, 5, and 6 you could build two new sequences by adding a blue 4 – 2, 3, 4 and 4, 5, 6.

End of the game

As soon as a player lays his last card down, the game is over: that player is the winner. The other players add up the numbers of all their cards still standing up on their racks. The value of a joker as always is 25 points. The “negative” totals are added up to the “positive” totals of the winner.

The game is made up of several rounds. The players decide at the beginning how many rounds they will play.

At the end, all the “positive” and “negative” totals are added up, separately for each player, and finally subtracted. The player who gets the highest positive total wins the game.

Variation

Hand Rummy

If a player succeeds in laying down all the cards from his rack at the same time, this is called Hand Rummy. In this case, that player does not have to achieve the minimum amount of 30 points in order to lay down his first combination. In the case of a Hand Rummy, the other players' negative points are doubled.

Rummy

E

Juego para 2-4 personas

Contenido:

- ▶ 108 cartas:
 - ▶ 4 comodines
 - ▶ 2 series de 13 cartas azules, numeradas del 1 al 13
 - ▶ 2 series de 13 cartas verdes, numeradas del 1 al 13
 - ▶ 2 series de 13 cartas rojas, numeradas del 1 al 13
 - ▶ 2 series de 13 cartas amarillas, numeradas del 1 al 13
- ▶ 4 soportes
- ▶ Instrucciones

Breve descripción del juego

El RUMMY es una variante de un juego muy popular en los Estados Unidos. Lo fascinante del juego reside en las innumerables posibilidades de formar combinaciones.

Las cartas del RUMMY presentan números en lugar de los símbolos que aparecen en las cartas tradicionales del juego. Este juego contiene dos series de cartas de cada color.

Objetivo del juego

En el RUMMY se debe intentar, combinando inteligentemente las cartas, formar secuencias y combinaciones o ampliar secuencias ya formadas para deshacerse de sus cartas. Antes de poder determinar quién es el ganador total, es necesario haber jugado cierto número de partidas.

Preparación del juego

Cada jugador recibe un soporte. Antes de la primera partida, deben separarse las cartas de la tabla prepunzonada. Cada jugador tomará 14 cartas al azar, colocándolas en su soporte de manera que sus adversarios no las vean. Las cartas restantes se colocan en un mazo a un lado, boca abajo.

Se echa a suertes qué jugador empieza. A continuación, se juega en el sentido de las agujas del reloj.

Desarrollo del juego

Cada jugador debe **o bien** exponer cartas, si puede o quiere, **o bien** tomar una carta del mazo.

Límite de tiempo

Cada jugador dispone de dos minutos para jugar en su turno. Si no lo consigue, se quedará con todas las cartas que no haya podido combinar correctamente.

La primera combinación

Para poder exponer cartas por primera vez es necesario alcanzar al menos 30 puntos, sumando los valores de las cartas. Los puntos se pueden obtener por medio de varias combinaciones (serie o escaleras de color).

Cada jugador **debe** robar cartas del mazo hasta que obtenga una que le permita formar una serie o una escalera de color. Cuando roba una carta que le es válida, debe esperar su siguiente turno para poder exponer la combinación.

Serie

Una serie se compone de 3 o 4 cartas del mismo valor, pero de color diferente.

Escalera de color

Una escalera de color es una secuencia de cartas de valor creciente y del mismo color, comprendiendo un mínimo de 3 cartas. Por ejemplo, 4 rojo, 5 rojo y 6 rojo.

Comodines

El valor de una carta corresponde a la cifra impresa sobre ésta. Se puede utilizar el comodín en lugar de cualquier carta, independientemente de su color. En una combinación, el comodín toma el valor de la carta a la que sustituye. (Sólo en el recuento final, vale 25 puntos.) Cualquier jugador podrá sustituir el comodín de una combinación por la carta correspondiente –pero solamente si este jugador ya ha expuesto su primera combinación.

Las combinaciones ya expuestas no pertenecen a ningún jugador en concreto, de manera que los jugadores que ya hayan alcanzado los 30 puntos con su primera combinación expuesta pueden utilizar las cartas de estas combinaciones para lograr otras nuevas.

Ampliar las combinaciones

En su turno, cada jugador podrá añadir cartas nuevas a las combinaciones que ya se encuentran sobre la mesa. Pero sólo es posible si las cartas se corresponden y si el jugador ya ha expuesto su primera combinación.

Transformaciones

Se podrán utilizar todas las cartas de una combinación ya expuesta para formar otra. También se puede utilizar sólo una parte de la combinación. Sin embargo, siempre tienen que permanecer en la mesa al menos tres cartas de la combinación original. Además, el jugador debe utilizar todas las cartas que ya se encuentran en la mesa para formar combinaciones.

Sólo se puede utilizar un comodín en otro sitio si se le ha sustituido por una carta adecuada antes. Si se cambia un comodín por una carta, hay que utilizarlo durante el mismo turno.

Ejemplos

1) Se puede ampliar una escalera de color ya compuesta, por ejemplo, por el 6, el 7 y el 8 rojo añadiendo de su soporte un 5 rojo o un 9 rojo. Se puede ampliar una serie compuesta por el 8 rojo, el 8 amarillo y el 8 verde si se añade un 8 azul.

2) Se puede añadir una carta nueva a una escalera de color y eliminar otra para formar una combinación nueva. Si hay, por ejemplo, una escalera de color verde formada por el 2, el 3, el 4 y el 5 y Vd. tiene el 6 verde así como un 2 amarillo y un 2 azul, puede añadir a la escalera de color su 6 verde y formar una serie nueva utilizando el 2 verde y sus dos 2.

3) También puede dividir escaleras de colores. Si hay, por ejemplo, una escalera de color azul formada por el 2, el 3, el 4, el 5 y el 6, se puede añadir un 4 azul para formar dos escaleras de color nuevas –una formada por el 2, el 3 y el 4 y otra, por el 4, el 5 y el 6.

Final de la partida

El juego terminará cuando un jugador se deshaga de su última carta. Los otros jugadores suman los puntos de las cartas que aún tengan en la mano. El comodín vale en este momento 25 puntos negativos. El ganador recibe como puntos positivos el total de los puntos sumados por cada jugador. Después de haber jugado un número predeterminado de partidas, se sumarán los puntos positivos y negativos obtenidos por cada jugador. El jugador que tiene la mayor parte de los puntos ha ganado la partida.

Variante del juego

Cerrar la mano

Si un jugador consigue descartarse de una vez de todas sus cartas, se dice que “ha cerrado la mano”. Este jugador no tiene que alcanzar los 30 puntos para empezar a exponer cartas. En este caso, los puntos negativos de los adversarios cuentan el doble.

Art.-Nr.: 51508

© Schmidtspiele GmbH
Ballinstr. 16, 12359 Berlin

www.schmidtspiele.de
www.gamemob.de

