

mini Rummy

Ein Spiel für 2–4 Personen
Ravensburger Spiele® Nr. 01 041 7

Inhalt

112 Kärtchen; davon 4 Joker und 4 Ersatzkärtchen. 4 Aufsteller.

Rummy ist eine reizvolle Variante des bekannten Rommé, die vor allem in den USA sehr beliebt ist. Kennzeichnend für den Reiz des Spiels ist die richtige Mischung von Glück und Kombinationsfähigkeit sowie die Übersichtlichkeit und die Bequemlichkeit der Handhabung.

Die Kärtchen von Rummy tragen die Zahlen von 1–13 in den 4 Farben Orange, Grün, Blau und Rot. Jedes Kärtchen, also z.B. die grüne 7, gibt es zweimal.

Ziel des Spieles

Es kommt darauf an, die Kärtchen, die man erhalten hat, loszuwerden. Dazu muß man bestimmte Kärtchen-Kombinationen erreichen, die man auf dem Tisch auslegen darf. Wer als erster alle seine Kärtchen ausgelegt hat, beendet damit das Spiel und ist Gewinner dieser Runde. Er erhält Pluspunkte.

Ein weiteres Ziel ist, den Wert der Kärtchen, die man noch nicht ausgelegt hat, niedrig zu halten. Für die Verlierer einer Runde werden nämlich die Werte aller Kärtchen, die sie noch haben, als Minuspunkte aufgeschrieben. Man spielt meist mehrere Runden und ermittelt dann anhand der aufgeschriebenen Punkte den Gesamtsieger.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält einen Kärtchen-Aufsteller. Die unbedruckten Reserve-Kärtchen werden aussortiert. Man kann auch 2 Joker aussortieren und mit nur 2 Jokern spielen. Die Kärtchen werden auf der Tischfläche gemischt und dann mit den Zahlen nach unten in einigen Stapeln bereitgelegt. Von den Stapeln nimmt sich jeder Spieler wahllos 14 Kärtchen, die er in seinem Aufsteller so aufstellt, daß die anderen Spieler nicht sehen, welche Kärtchen er gezogen hat. Die 3 Etagen erlauben es, die Kärtchen übersichtlich zu sortieren, z.B. nach Farben.

Die Spieler losen aus, wer beginnt; gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn.

Spielverlauf

Wer an der Reihe ist, muß **entweder** Kärtchen auslegen, **oder** er muß, wenn er nichts auslegen kann oder will, ein beliebiges Kärtchen von einem Vorratsstapel aufnehmen.

Kombinationen, die man auslegen darf, bestehen immer aus mindestens 3 Kärtchen, die entweder als „Satz“ oder als „Reihe“ zusammengehören. Später ist auch einfaches „Anlegen“ möglich (siehe dort). Ein **Satz** besteht aus 3 oder 4 Kärtchen mit derselben Zahl, aber in 3 bzw. 4 verschiedenen Farben, z.B. eine orange, grüne, blaue und rote 7.

Eine **Reihe** besteht aus 3 oder mehr Kärtchen in der gleichen Farbe mit aufeinanderfolgenden Zahlenwerten, z.B. grün 6, 7, 8, 9.

Man darf grundsätzlich auch mehrere Kombinationen auslegen, z.B. 2 Sätze und 1 Reihe.

Das **erste Auslegen** muß beim Zusammenzählen der Kartenwerte mindestens 40 Punkte wert sein. Diese Punktzahl kann sich auch auf mehrere Kombinationen verteilen. Solange ein Spieler nicht Kombinationen mit diesem Gesamtwert hat, muß er jedes Mal ein neues Kärtchen aufnehmen. Erhält der Spieler das Kärtchen, das ihm das erste Auslegen ermöglicht, so muß er damit warten, bis er das nächste Mal an der Reihe ist.

Der Kartenwert entspricht der aufgedruckten Zahl. Ein **Joker** kann anstelle jedes beliebigen Kärtchens verwendet werden; auch die Farbe spielt keine Rolle.

Der Joker ist immer 25 Punkte wert, unabhängig davon, für welches Kärtchen er gebraucht wird.

Erst wenn man seine ersten 40 Punkte ausgelegt hat, kann man an Kombinationen, die bereits auf dem Tisch liegen, anlegen. Man darf dies gleich anschließend tun und braucht nicht zu warten, bis man das nächste Mal an der Reihe ist.

Die Kärtchen-Kombinationen auf dem Tisch gehören niemandem, d.h. jeder Spieler, der seine ersten 40 Punkte ausgelegt hat, kann sie für seine Spielzüge benutzen.

Das Anlegen: Man kann, wenn man an der Reihe ist, beliebig viele passende Kärtchen an die vorhandenen Kombinationen anlegen.

Beispiele: Die Reihe Blau 10, 11, 12 liegt auf dem Tisch. Sie dürfen eine blaue 13 und eine blaue 9 anlegen, aber auch einen Joker (als Ersatz für eine blaue 9).

Auf dem Tisch liegt der Satz Grün 9, Orange 9, Rot 9. Sie dürfen eine blaue 9 anlegen oder einen Joker (als Ersatz für eine blaue 9).

Das Umbauen: Man darf Kärtchen von vorhandenen Kombinationen zum Umbauen verwenden. Entweder nimmt man sämtliche Kärtchen einer Kombination und benutzt sie für neue Kombinationen, oder man nimmt nur einen Teil der Kärtchen. Im letzteren Fall müssen mindestens 3 Kärtchen der ursprünglichen Kombination unverändert liegen bleiben.

Beim Umbauen müssen alle Kärtchen, die auf dem Tisch waren, auch auf dem Tisch bleiben, und wenn der Spieler fertig ist, dürfen nur fehlerfreie Sätze und Reihen vorliegen.

Beispiele: Der Satz Blau 8, Grün 8, Orange 8, Rot 8 liegt auf dem Tisch. Sie haben eine rote 7 und eine rote 9. Sie dürfen die rote 8 nehmen, um eine neue Reihe (Rot 7, 8, 9) zu legen.

Blau 1, 2, 3, 4, 5 liegen auf dem Tisch. Sie haben die 2. blaue 3. Sie dürfen die blaue 4 und 5 abtrennen, um eine neue Reihe (Blau 3, 4, 5) zu bilden.

Auf dem Tisch liegen die Reihen Grün 4, 5, 6, 7, Orange 4, 5, 6, 7 und Blau 4, 5, 6. Sie haben eine rote 4, 6 und 7. Sie bauen alle Reihen in Sätze um, nämlich 4er (Grün, Orange, Blau und Rot), 5er (Grün, Orange, Blau), 6er (Grün, Orange, Blau und Rot), 7er (Grün, Orange, Rot).

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 wurde. Der Joker muß noch im selben Zug verwendet werden.

Zeitbegrenzung: Die Spieler müssen ihre Züge jeweils in 2 Minuten beenden. Wenn ein Spieler in dieser Zeit nicht fertig wird, muß er alle Kärtchen in sich nehmen, die er nicht in fehlerfreie Kombinationen einordnen konnte.

Ende des Spieles

Sobald ein Spieler sein letztes Kärtchen legen konnte, hat er damit die Spielrunde beendet und gewonnen. Die übrigen Spieler zählen die Werte aller Kärtchen, die sie noch auf ihrem Aufsteller haben, zusammen (Joker 25 Punkte!). Für jeden Spieler werden diese Punkte als Minuspunkte aufgeschrieben. Der Gewinner der Runde erhält die Summe aller Punktzahlen seiner Mitspieler als Pluspunkte aufgeschrieben.

Nach der vereinbarten Zahl von Runden werden für jeden Spieler die Pluspunkte und Minuspunkte zusammengezählt und gegeneinander aufgerechnet. Wer dann die höchste Punktzahl hat, hat die ganze Partie gewonnen.

In seltenen Fällen ist der Kärtchenvorrat aufgebraucht, bevor ein Spieler alle Kärtchen ablegen konnte. Eine solche Runde gilt als unentschieden.

© 1981 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Die Verwendung des Designs der Spielkärtchen erfolgt im Einvernehmen mit dem Rechtsinhaber der „Elfer raus“ – Spiele.

Otto Maier Verlag Ravensburg

