

Auf dem Tisch liegt der Satz Grün 9, Gelb 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.

3 Beispiele:

Der Satz Blau 8, Grün 8, Gelb 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 zweite 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, Gelb 4, 5, 6, 7 und Blau 4, 5, 6. Sie haben 4, 6 und 7 in Rot. Sie bauen alle Reihen in Sätze um, nämlich 4er (Grün, Gelb, Blau, Rot), 5er (Grün, Gelb, Blau), 6er (Grün, Gelb, Blau, Rot), 7er (Grün, Gelb, 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 an sich nehmen, die er nicht in fehlerfreie Kombinationen einordnen konnte.

Ende des Spiels

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.

© Bookmark Verlag

Adolf-Kolping-Str. 3 · D-53340 Meckenheim
info@bookmark-service.de



Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet.
verschluckbare Kleinteile.

225052

RUMMY

Das spannende Kartenlegespiel für die ganze Familie



für 2 bis 4 Spieler
ab 9 Jahren

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

Inhalt:

- 4 Aufsteller
- 112 Kärtchen, davon 4 Joker und 4 Ersatzkärtchen
- 1 Spielanleitung

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

Ziel des Spiels

Es kommt darauf an, die Kärtchen, die man erhalten hat, loszuwerden. Dazu muss man 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.

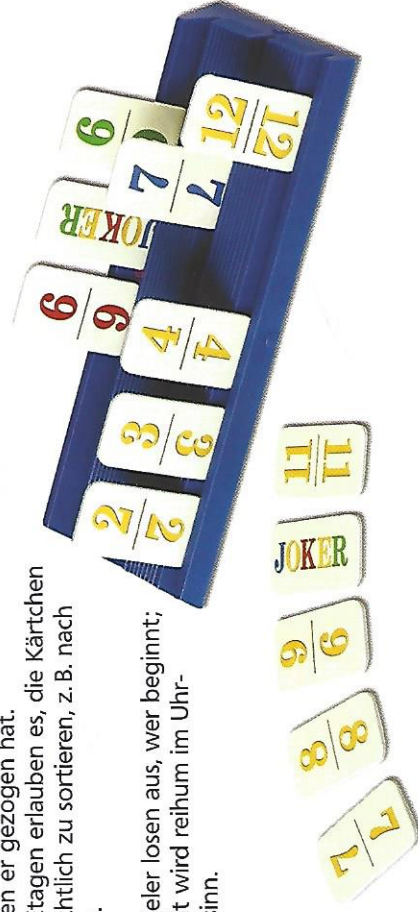
Ein weiteres Ziel ist, den Wert der Kärtchen, die man noch nicht ausgelegt hat, niedrig zu halten. Für die Verlierer einer Runde werden nämlich die Werte aller Kärtchen, die sie noch haben, als Minuspunkte aufgeschrieben. Man spielt meist mehrere Runden und ermittelt dann anhand der aufgeschriebenen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

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält einen Kärtchen-Aufsteller. Die unbedruckten Ersatzkärtchen 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 lösen aus, wer beginnt; gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn.



Spielverlauf

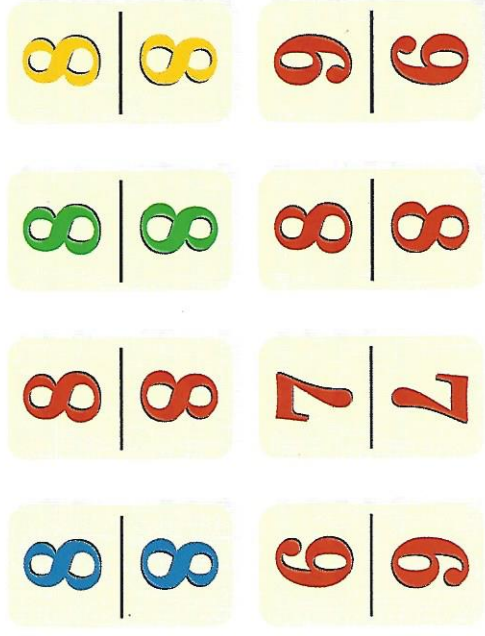
Wer an der Reihe ist, muss **entweder** Kärtchen auslegen, **oder** er muss, wenn er nicht auslegen kann oder will, ein beliebiges Kärtchen von einem Vorratsstapel aufnehmen.

Kombinationen, die man auslegen darf, bestehen immer aus mindestens 3 Kärtchen, die entweder als „Satz“ oder auch als „Reihe“ zusammengehören. Später ist auch einfaches „Anlegen“ möglich.

Ein **Satz** besteht aus 3 oder 4 Kärtchen mit derselben Zahl, aber in 3 bzw. 4 verschiedenen Farben, z. B. eine blaue, rote, grüne oder gelbe 8, siehe Abb.

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

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 keine 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** 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. Zwei 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 oder 13).