

Rummy

exclusiv

Ravensburger Spiele® Nr. 01 039 4
Legespiel für 2 - 4 Spieler
ab 12 Jahren

Inhalt

108 Spielsteine aus Holz (+ 4 Reservesteine)
4 Ablagebänke für die Spielsteine

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

Die Spielsteine von Rummy tragen die Zahlen von 1 - 13 in den 4 Farben Gelb, Grün, Blau und Rot. Jeden Stein, also z.B. die grüne 7, gibt es zweimal. Außerdem enthält das Spiel 4 Joker-Steine.

Ziel des Spiels

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

Ein weiteres Ziel ist, den Wert der Steine, die man noch nicht ausgelegt hat, niedrig zu halten. Für die Verlierer einer Runde werden nämlich die Werte aller Steine, 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 eine Ablagebank. Die unbedruckten Reservesteine werden aussortiert. Man kann auch 2 Joker aussortieren und mit nur 2 Jokern spielen.

Die Spielsteine 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 Steine**, die er in seiner Ablagebank so aufstellt, daß die anderen Spieler nicht sehen, welche Steine er gezogen hat. Die 2 Etagen erlauben es, die Steine übersichtlich zu sortieren.

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

Spielverlauf

Wer an der Reihe ist, muß **entweder** Steine auslegen, **oder** er muß, wenn er nichts auslegen kann oder will, einen beliebigen Stein von einem Vorratsstapel aufnehmen.

Kombinationen, die man auslegen darf, bestehen immer aus **mindestens 3 Spielsteinen**, die entweder als „Satz“ oder als „Reihe“ zusammengehören. Später ist auch einfaches Anlegen möglich (siehe dort.)



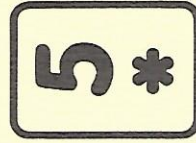
Gelb



Grün

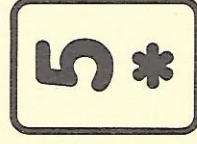


Blau



Rot

Ein Satz besteht aus **3 oder 4 Steinen mit derselben Zahl**, aber in 3 bzw. 4 verschiedenen Farben, z.B. eine gelbe, grüne, blaue und rote 5.



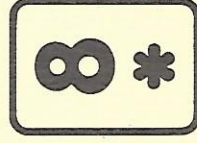
Rot



Rot



Rot



Rot

Eine **Reihe** besteht aus **3 oder mehr Steinen in der gleichen Farbe mit aufeinanderfolgenden Zahlenwerten**, z.B. rot 5, 6, 7, 8.

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

Das **erste Auslegen** muß beim Zusammenzählen der Spielsteinwerte 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 einen neuen Stein aufnehmen. Erhält der Spieler den Stein, der ihm das erste Auslegen ermöglicht, so muß er damit warten, bis er das nächste Mal an der Reihe ist.

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

Der Joker ist immer 25 Punkte wert, unabhängig davon, für welchen Spielstein 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 **Steinkombinationen** 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 Steine 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 (z.B. als Ersatz für eine blaue 9).

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

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

Beim Umbauen müssen **alle Spielsteine**, 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, 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 eine rote 4, 6 und 7. Sie bauen alle Reihen in Sätze um, nämlich 4er (Grün, Gelb, Blau und Rot), 5er (Grün, Gelb, Blau), 6er (Grün, Gelb, Blau und Rot), 7er (Grün, Gelb, Rot).

Ein auf dem Tisch liegender Joker darf nur dann an anderer Stelle verwendet werden, wenn er zunächst durch einen Stein 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 Steine an sich nehmen, die er nicht in fehlerfreie Kombinationen einordnen konnte.

Ende des Spiels

Sobald ein Spieler seinen letzten Spielstein ablegen konnte, hat er damit die Spielrunde beendet und gewonnen. Die übrigen Spieler zählen die Werte aller Steine, die sie noch auf ihre Bank 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 Spielsteinvorrat aufgebraucht, bevor ein Spieler alle Steine ablegen konnte. Eine solche Runde gilt als unentschieden.

© 1985 by Otto Maier Verlag Ravensburg