

# SUPER RUMMY®

## Spielerlebnisse für Jung und Alt

SuperRummy wird mit 162 Steinen gespielt, 2 x 13 Steine mit den Werten 1 bis 13 pro Farbe x 6 Farben = 156 Steine plus 6 Joker. Es können 2- 6 Spieler teilnehmen.

### Spielbeginn

Die Steine werden bei Spielbeginn entweder verdeckt auf dem Tisch **oder** im Reißverschlussbeutel gemischt. Jeder Spieler nimmt dann seine Steine und sortiert diese auf seinem Bord ein. 2 Spieler - 15 Steine pro Spieler, 3-4 Spieler - 13 Steine pro Spieler, 5-6 Spieler - 10 Steine je Spieler. Die restlichen Steine verbleiben im "Stock".

Einsortiert wird direkt nach Gruppen oder Straßen, dies erleichtert das Auslegen der Steine. Jeder Spieler zieht dann einen weiteren Stein, der Spieler mit der höchsten Zahl beginnt. Diese zuletzt gezogenen Steine werden wieder in den Stock gelegt. Gewonnen hat derjenige Spieler, der zuerst alle Steine auslegen konnte.

### Gruppen

Gleiche Zahlen in verschiedenen Farben ( z.B. Stein 4 rot, blau, grün, gelb, schwarz, weiß ). Jede Farbe darf pro Gruppe nur einmal ausgelegt werden. Jede Gruppe muß aus mindestens 3 Steinen bestehen.

### Straßen

Aufeinanderfolgende Zahlen einer Farbe ( z.B. rote Steine mit den Werten 10, 11, 12, 13, 1, 2, 3 ). Jede Straße muß aus mindestens 3 Steinen bestehen.

### Joker und Werte

Ein Joker kann jeden Spielstein ersetzen, der Wert eines Jokers **nur** bei der Endabrechnung beträgt 25 Punkte. Die anderen Spielsteine werden mit dem auf den Steinen angegebenen Wert abgerechnet.

### Zeitregel

Jeder Spieler hat pro Runde nur 2 Minuten Zeit zum Auslegen und Kombinieren.

### Auslegen

Zum ersten Auslegen benötigen die Spieler mindestens 51 Punkte. Um die geforderten 51 Punkte zu erreichen, muß der auslegende Spieler entweder ausreichende Zahlenwerte auf seinem Bord gesammelt haben oder er kann seine auszulegenden Steine in oder an andere bereits ausgelegte Kombinationen einfügen / anlegen. In diesem Fall zählen die Zahlenwerte der bereits ausliegenden Kombinationen mit. Der Joker hat beim Auslegen nur den Wert der von ihm ersetzten Zahl ! Je weniger Jokereinsätze vereinbart wurden, um so spannender wird das Spiel !

### Anlegen

Die Spieler dürfen an alle Gruppen oder Straßen anlegen, es können alle Kombinationen verändert werden, Steine aus Kombinationen herausgenommen und mit weiteren Steinen zu neuen Kombinationen umgebildet werden. Wichtig ist nur, daß eine Kombination mindestens 3 Steine enthält. Sollte ein Spieler in den erlaubten zwei Minuten Kombinationen auseinandergesogen haben und schafft es nicht, alle Steine wieder anzulegen oder einzufügen, so muß er die verbleibenden Steine auf sein Bord nehmen. Es ist hierbei egal ob diese Steine vorher von ihm oder von einem anderen Spieler ausgelegt wurden. Kann ein Spieler nicht aus- oder anlegen, so muß er einen Stein aus dem Stock ziehen. Dieser gezogene Stein kann erst in der nächsten Runde zum Aus- oder Anlegen genutzt werden.

Beispiel : Ausgelegt sind eine rote Straße mit den Werten 12, 13, 1, 2, 3 und eine Gruppe mit dem Wert 4 in gelb, blau, schwarz und rot. Spieler A möchte eine rote 5 und eine rote 1 anlegen. Er teilt die Straße und verkleinert die Gruppe, zusammen mit seinen beiden Steinen bildet er zwei neue Straßen und eine verkleinerte Gruppe : rote Straße 12, 13, 1, rote Straße 1, 2, 3, 4, 5, und verkleinert die Gruppe mit dem Wert 4 in gelb, blau und schwarz um einen Stein.

### Jokereinsatz

Ein ausgelegter Joker kann von jedem Spieler ausgelöst werden indem er ihn durch den Stein auslöst, für den der Joker eingesetzt wurde. In Gruppen eingesetzte Joker müssen eine eindeutige Farbe darstellen, diese muß der Spieler beim Einsatz des Jokers den Mitspielern benennen. Dies ist nur wichtig, wenn die Farbe nicht eindeutig feststellbar ist. Beispiel : in der Gruppe Wert 5 in blau, grün und Joker könnte der Joker sowohl die gelbe als auch die rote 5 ersetzen. Der auslegende Spieler muß sich für eine der Farben entscheiden. Wird der Joker durch einen passenden Stein ausgelöst, so ist er wieder "neutral" und kann für jeden anderen Stein eingesetzt werden. Er muß allerdings direkt wieder angelegt oder eingefügt werden.

### Abrechnung

Sechs Spiele ergeben ein Gesamtspielergebnis. Der Sieger der jeweiligen Spielrunde erhält die auf den Spielbrettern der übrigen Spieler verbliebenen Steinwerte als Pluspunkte, die Verlierer erhalten nur jeweils die auf ihrem eigenen Spielbrett verbliebenen Steinwerte als Minuspunkte.

Spieler	A	B	C	D	E	F
Spiel 1	+88	-10	-55	-3	-15	-5
Spiel 2	+31	-2	-5	-12	-2	-10
Spiel 3	-69	+99	-2	-15	-3	-10
Spiel 4	-10	-15	+95	-50	-15	-5
Spiel 5	-7	-11	-29	+94	-21	-26
Spiel 6	-20	-9	-5	-2	-3	+39
Ergebnis	+13	+52	-1	+12	-59	-17

Sieger des Spieles : Spieler B. In diesem Beispiel hat Spieler A zwar 2 Spiele gewonnen, allerdings ist er im 3. Spiel mit dem Versuch gescheitert, seine Mitspieler durch spätes Auslegen zu behindern und "kassiert" hierdurch ein hohes Minusergebnis.

### Weitere Spiele aus unserem Programm

\* Backgammon - vom Reisespiel bis zum Turnierkoffer \* Rummy für 2-4 Spieler \* Superrummy für 2-6 Spieler \*

\* Tridom \* Supertridom \* Mah Jongg \* Holzschachspiele \* Holzbackgammon \* Xaxo \* Triangelo \*

\* Wörter-Rummy \* Mikado \* Domino Double Six \* Domino Double Nine \*

Fordern Sie weitere Informationen an !



Spiele + Freizeitartikel GmbH

Postfach 460204 \* 47232 Duisburg

Tel. 02151-40181 \* Fax. 02151-404769

Email : weico-produkte@t-online.de \* Internet : www.weico.de

## .... und noch mehr Spielspaß !



- Art. 99019 Tridom 56 Spielsteine, Tasche, Anleitung
- Art. 99017 Tridom 56 Spielsteine, Tasche, 4 Bänke, Anleitung
- Art. 99037 Tridom 56 Spielsteine, Tasche, 4 Bänke, Anleitung



- Art. 99014 SuperTridom 76 Spielsteine, Tasche, Anleitung
- Art. 99016 SuperTridom 76 Spielsteine, Tasche, 4 Bänke, Anleitung
- Art. 99020 SuperTridom 76 Spielsteine, Farbbox



- Art. 99015 Triangelo 76 weiße Spielsteine, Tasche, 4 Bänke, Anleitung
- Art. 99021 SuperTriangel 76 schwarze Spielsteine, Dreiecktasche, Anleitung
- Art. 99056 Triangelo 56 weiße Spielsteine mit farbigen Punkten, Dreiecktasche, Anleitung



- Art. 99039 Rummy 2-4 Spieler 104 Spielsteine 4 Farben, 2 Joker, Tasche ca. 350 mm, 4 Bänke, Anleitung
- Art. 99040 Rummy 2-4 Spieler 104 Spielsteine 4 Farben, 2 Joker, Tasche ca. 230 mm, 4 Bänke, Anleitung



- Art. 99045 SuperRummy 2-6 Spieler 156 Spielsteine 6 Farben, 6 Joker, Tasche ca. 350 mm, 6 Bänke, Anleitung
- Art. 99046 SuperRummy 2-6 Spieler 156 Spielsteine 6 Farben, 6 Joker, Tasche ca. 230 mm, 6 Bänke, Anleitung



- Art. 99042 X-age Rummy 2-4 Spieler, 104 extra große Spielsteine 4 Farben, 6 Joker, Tasche ca. 350 mm, 4 Bänke, Anleitung
- Art. 99043 X-age Rummy 2-4 Spieler, 104 extra große Spielsteine 4 Farben, 6 Joker, Farbbox, 4 Bänke, Anleitung
- Art. 99044 SuperX-age Rummy 2-6 Spieler, 156 extra große Spielsteine, 6 Farben, 9 Joker, Farbbox, 6 Bänke, Anleitung



- Art. 99050 Mini-Domino Double Six 28 elfenbeinfarbene Spielsteine mit schwarzen Punkten (0-6), Tasche ca. 170 mm, Anleitung
- Art. 99051 Domino Double Six 28 elfenbeinfarbene Spielsteine mit schwarzen Punkten (0-6), Tasche ca. 230 mm, Anleitung
- Art. 99054 Domino Double Nine 55 elfenbeinfarbene Spielsteine mit schwarzen Punkten (0-9), Tasche ca. 250 mm, Anleitung
- Art. 99055 KiDomino Double Six 28 weiße Spielsteine mit farbigen Punkten (0-6), Tasche ca. 170 mm, Anleitung
- Art. 99057 Domino Double Twelve 91 weiße Spielsteine mit farbigen Punkten (0-12), Tasche ca. 200 mm, Anleitung
- Art. 99059 Domino Double 18-teen 190 weiße Spielsteine mit farbigen Punkten (0-18), Tasche ca. 200 mm, Anleitung



- Art. 99024 ClassicRummy 2-4 Spieler, 104 griffige Spielsteine mit Kartensymbolen, 2 Farben, 6 Joker, 4 Bänke, Anleitung



- Art. 99047 Mah Jongg 152 flache Spielsteine, Tasche ca. 350 mm, 4 Bänke, Anleitung
- Art. 99060 Mah Jongg 148 kompakte Stehsteine, Würfel, Windwürfel, Tasche ca. 240 mm, Anleitung



- Art. 99034 SuperWörterRummy 106 Spielsteine, Tasche ca. 230 mm, 4 Bänke, Anleitung



- Art. 99030 ZAXO Strategiepuzzle 2-4 Spieler 56 Spielsteine, Tasche ca. 230 mm, Anleitung