

# UNO RUMMY™

Klassisches Rommé mit Spielsteinen und dem Spielspaß von UNO!

## SPIELANLEITUNG

WICHTIG:

Bitte vor dem ersten Spiel diese Spielanleitung sorgfältig

UNO RUMMY vereint zwei klassische Spielideen - UNO und ROMMÉ - in *einem* Spiel. UNO-Steine in vier Farben werden ausgespielt und ausgelegt wie Rommé-Karten. Spezielle UNO-Regeln sorgen für Spaß und Spannung!

**ALTER:** ab 7 Jahre      **SPIELER:** 2 bis 4

**ZIEL DES SPIELS:** Sieger ist, wer als erster Spieler alle Steine abgelegt und die höchste Punktezahl erreicht hat!

**INHALT:** 4 transparente Ablageschienen  
100 Spielsteine:

72 ZAHLENSTEINE: (mit den Werten 1,3,4,6,8,9,10,11,12)  
je 2 in den Farben Rot, Gelb, Grün, Blau  
24 AKTIONS- UND ZAHLENSTEINE: (Zieh-2/Nr.2,  
Aussetzen/Nr.5, Retour/Nr.7)  
4 JOKER-STEINE (Zieh 4 + Farbenwahl)

**BEGRIFFSERKLÄRUNGEN:** Bei UNO RUMMY geht es darum, die Spielsteine entweder in **Folgen** oder in **Sätzen** auszuliegen.

**FOLGEN:** Jede Folge besteht aus mindestens 3 aufeinanderfolgenden Steinen von gleicher Farbe. Beispiele: Blau/4, Blau/5, Blau/6 oder Rot/1, Rot/2, Rot/3, Rot/4. Eine Reihe kann bis zu 12 Steine lang werden.

**SÄTZE:** Ein Satz ist eine Gruppe von 3 oder 4 verschiedenfarbigen Steinen von gleichem Zahlenwert. **Beispiel:** Rot/4, Blau/4, Grün/4. Nicht zulässig: Gelb/4, Gelb/4, Blau/4.

**Zusammenfassung des Spiels:** Alle Spielsteine werden **verdeckt** auf den Tisch gelegt. Jeder Spieler zieht 14 Steine und ordnet sie auf seiner Ablageschiene. Vier Startsteine werden **aufgedeckt** in die Mitte des Tisches gelegt.

Wer am Zug ist, spielt mindestens einen Stein (jedoch nie mehr als vier) aus seiner Ablageschiene aus. Beim Ausspielen werden die Steine an bereits auf dem Tisch liegende Reihen oder Sets angelegt oder zu neuen, vollständigen Reihen oder Sets angeordnet. Spezielle Aktionssteine ändern den Verlauf des Spiels.

Wenn ein Spieler nur noch einen einzigen Stein auf seiner Ablage hat, macht er seine Mitspieler mit dem Ausruf "UNO!" darauf aufmerksam. Wer dies versäumt, muß zwei zusätzliche Steine ziehen!

Sobald einer der Spieler keinen Stein mehr auf seiner Ablageschiene hat, ist die Runde beendet. Die Punkte werden zusammengezählt, und eine neue Runde kann beginnen.

### DIE SPIELREGELN IM EINZELNEN

**1. WAHL DES STARTSPIELERS** - Vor dem Aufstellen des Spiels zieht jeder Spieler einen Stein. Wer die höchste Zahl gezogen hat, eröffnet das Spiel. Nach ihm geht es dann linksherum weiter. (Retour-Steine können diese Spielrichtung ändern).

**2. DIE SPIELSTEINE** - Das Spiel besteht aus je zwei Folgen von **Zahlensteinen** 1 - 12 in den Farben Rot, Gelb, Blau und Grün, sowie vier **Joker-Steinen** "Zieh 4 + Farbenwahl". Drei der Zahlensteine (Nr. 2, 5 und 7) sind Aktionssteine, die dem Spiel überraschende Wendungen verleihen können.

**JOKER-STEIN (ZIEH 4 + FARBENWAHL)** - Dieser Stein kann jeden anderen Stein ersetzen. Wer ihn aus seiner Ablageschiene heraus ausspielt, bestimmt die Farbe und zwingt den nächsten Spieler, vier Steine zu ziehen und einmal mit dem Ablegen auszusetzen.

**Zieh 2 (Nr.2)** - Dieser Stein wird als 2 gespielt. Wer ihn aus seiner Schiene heraus ausspielt, zwingt den nächsten Spieler, zwei Steine zu ziehen und einmal mit dem Ablegen auszusetzen.

**Aussetzen (Nr.5)** - Dieser Stein wird als 5 gespielt. Wer ihn aus seiner Schiene heraus ausspielt, zwingt den nächsten Spieler, einmal auszusetzen.

**RETOUR (NR.7)** - Dieser Stein wird als 7 gespielt. Wer ihn aus seiner Schiene heraus ausspielt, ändert die Spielrichtung.

Wenn diese Aktionssteine nach dem Auslegen auf dem Tisch bewegt und mit anderen Steinen neu kombiniert werden, verlieren sie ihre Fähigkeit, die Spielrichtung zu wechseln oder andere Spieler zum Aussetzen oder Ziehen zu zwingen.

Wenn ein Spieler innerhalb der gleichen Auslegeserie (Folge oder Satz) mehr als einen Aktionsstein auslegt, kann nicht jeder von ihnen wirksam werden. Der Spieler muß sich in diesem Fall entscheiden, welcher gespeilte Stein eine Aktion bewirken soll.

**Zu beachten:** Alle Steine, die in diesem Spiel gezogen werden, müssen dem Vorrat der **verdeckt** auf dem Tisch liegenden Steine entnommen werden.

**3. STARTSTEINE** - Diese vier Steine werden zu Beginn des Spiels **aufgedeckt** auf den Tisch gelegt. Die Spieler können sie mit Steinen aus ihrer Schiene zu Folgen oder Sätzen kombinieren oder können sie in einer späteren Spielphase in Kombinationen mit ausgelegten Folgen oder Sätzen einsetzen. Diese Steine müssen jedoch zu keiner Zeit zwingend gespielt werden. Wenn sie nicht benutzt werden, bleiben sie als Einzelsteine auf dem Tisch liegen.

**4. ANZAHL DER STEINE PRO ZUG** - Der Spieler, der am Zug ist, muß mindestens einen Stein ausspielen. Hat er keinen spielbaren Stein zur Verfügung zieht er einen **verdeckt** liegenden Stein aus

dem Vorrat. Wenn dieser Stein spielbar ist, kann er sofort ausgespielt werden, und der Zug ist beendet. Ist er nicht spielbar, legt ihn der Spieler auf die Ablageschiene, und der Zug ist damit gleichfalls beendet.

Die maximale Anzahl Steine, die während eines Zuges *aus der Schiene des Spielers* gespielt werden können, ist vier. Alle im Verlauf des Zuges auf dem Tisch bewegte Steine werden nicht mitgezählt.

**5. VERWANDLUNG DER AUSGELEGTE SERIEN** - Wenn ein Spieler aus seiner Schiene heraus spielt, darf er die Anordnung der bereits auf dem Tisch ausgelegten Steine zu seinem Vorteil verändern, um dadurch seine eigenen Steine schneller ablegen zu können. Die Regeln der Serienbildung bleiben jedoch gültig, d.h. alle neu entstandenen **Folgen** und **Sätze** müssen mindestens aus drei Steinen bestehen. Eine **Folge** kann bis zu 12 Steine lang werden, da die Steine von 1 bis 12 nummeriert sind. Ein **Satz** kann jedoch, da nur vier Farben im Spiel sind, nur maximal 4 Steine lang werden.

Lange **Folgen** können geteilt werden, solange die verbleibenden Teilstücke am Ende des Zuges aus mindestens drei Steinen bestehen.

**6. AUSWECHSELN DER JOKER-STEINE** - Wenn eine auf dem Tisch ausgelegte Folge oder Satz einen Joker-Stein (Zieh vier + Farbwechsel) enthält, darf der Spieler diesen Joker, um dessen zusätzliche Funktionen zu nutzen, gegen den Stein austauschen, den der Joker an dieser Stelle vertritt.

**7. WEITERE JOKER-STEIN-REGELN** - Ein **Satz** darf jeweils nur einen Joker-Stein enthalten. Eine **Folge** dagegen kann aus einer beliebigen Anzahl von Joker-Steinen bestehen, solange sie nicht direkt aufeinanderfolgen. Richtig ist zum Beispiel: Rot/2, Rot/3, Joker, Rot/5, Joker. Nicht zulässig hingegen: Rot/2, Rot/3, Joker, Joker, Rot/6.

**8. AKTIONSSTEINE** - Wann immer ein Aktionsstein aus der Schiene eines Spielers ausgespielt wird (entweder als Einzelstein oder als Teil einer Folge oder eines Satzes), tritt die diesem Stein zugeordnete Aktion in Kraft und beeinflusst das Spiel der anderen Spieler (siehe "Spielsteine"). Sobald ein Aktionsstein auf dem Tisch liegt und die entsprechende Aktion durchgeführt ist, wird er für den weiteren Verlauf des Spiels zum einfachen Zahlenstein. **Wichtig: Ein Aktionsstein wird nur dann wirksam, wenn er zuerst aus der Schiene eines Spielers gespielt wird.** Falls sich unter den vier Startsteinen Aktionssteine befinden, haben sie keine Funktion und werden lediglich als normale Zahlensteine oder, im Falle des Zieh-4/Farbenwahl-Steins, als Joker angesehen.

**9. DIE "UNO!"-REGEI** - Wenn ein Spieler nur noch einen Stein auf seiner Schiene hat, muß er vor dem Ausspielen des vorletzten Steins "UNO!" rufen. Da die Ablageschienen transparent sind, können alle Spieler jederzeit verfolgen können, wieviele Steine jeder ihrer Mitspieler noch besitzt. Wenn ein Spieler nicht rechtzeitig "UNO!" ankündigt und dabei erwischt wird, muß er zur Strafe sofort zwei Steine ziehen!  
Diese Spielphase wird noch durch drei weitere Bestimmungen geregelt -

A. Ein Spieler verstößt nicht gegen die Regeln, wenn er nicht "UNO!" sagt, solange er noch am Zug ist. (Der Zug ist offiziell beendet, wenn der Spieler sein Spiel abgeschlossen hat und den anderen Spielern mitgeteilt hat, daß sein Zug beendet ist).

B. Andererseits kann ein Spieler nicht mehr dafür bestraft werden, nicht "UNO!" angekündigt zu haben, wenn der nächste Spieler bereits durch Berühren und Ausspielen eines Steins seinen Zug eröffnet hat.

C. Auch diese Regel ist äußerst wichtig für UNO RUMMY: Wenn ein Spieler zu Beginn seines Zuges noch 2, 3 oder 4 Steine auf seiner Schiene hat, darf er, sofern dies möglich ist, alle auf der Schiene verbleibenden Steine ausspielen, *ohne "UNO!" sagen zu müssen.* Die "UNO!"-Regel gilt nur, wenn der Spieler nach Beendigung seines Zuges einen Stein übrigbehält.

**10. SPIELLENDE** - Sobald einer der Spieler keinen Stein mehr auf seiner Ablageschiene hat, ist die Spielrunde beendet.

**11. PUNKTWERTUNG UND SIEGER** - Nach Beendigung einer Spielrunde zählen die Spieler die Punkte der in ihren Ablageschienen verbliebenen Steine zusammen. Die einzelnen Summen werden addiert und die Gesamtsumme dem Sieger dieser Runde als Punktergebnis gutgeschrieben. Jeder Stein zählt entsprechend seinem Zahlenwert. Ausnahmen: "Zieh-2/2", "Auslassen/5" und "Retour/7" zählen jeweils 20 Punkte. Für jeden "Zieh-4-Joker werden 50 Punkte angerechnet. Wer zuerst 200 Punkte erreicht, hat das Spiel gewonnen.

**Bitte beachten:** Sollte einmal der Fall eintreten, daß alle Steine aufgebraucht sind, bevor ein Spieler ausscheidet, wird der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl auf seiner Schiene zum Sieger dieser Runde erklärt. Alle anderen Spieler addieren ihre Punktwerte und schreiben dem Sieger die Gesamtsumme zu.

**Ein Tip:** Wenn sich die Spieler auf eine längere oder kürzere Partie einigen, kann die für einen Sieg erforderliche Gesamtpunktzahl entsprechend erhöht oder gesenkt werden.

**EINE LEICHTERE PARTIE OHNE PUNKTWERTUNG:** Wenn die Spieler mit einer leichteren Variante von UNO RUMMY beginnen möchten, empfiehlt es sich, eine vorher festgelegte Anzahl von Runden ohne Punktwertung zu spielen. Ziel des Spiels könnte es zum Beispiel sein, als erster Spieler zwei (bei längerem Spiel vier) Runden zu gewinnen.