

Deluxe

RUMMY



SPIELANLEITUNG

SPIELANLEITUNG:

Zahl der Spieler: 2 – 4

Alter: ab 8 Jahren

Spieldauer: 30 – 45 Minuten

INHALT:

4 Aufsteller aus Kunststoff, 106 Zahlensteine inkl. Joker, Spielanleitung mit Grundregel u. Spielvariation



SPIELVORBEREITUNG

- › Jeder Spieler bekommt einen **Aufsteller** aus Kunststoff.
- › Vor jedem Spiel werden die Spielsteine **verdeckt** aufgelegt, gut vermischt, und jeder Spieler nimmt sich **14 Stück** aus diesem sogenannten „Stock“. Die 14 Spielsteine sortiert man so auf seinem Aufsteller, dass sie von den Mitspielern nicht eingesehen werden können.
- › Der Rest der Spielsteine wird mit der Rückseite nach oben in mehreren, etwa gleich hohen Stapeln in der Mitte des Tisches bereitgelegt. (Die Stapel sind nicht unbedingt nötig. Man kann die Spielsteine auch locker gemischt auf dem Tisch liegen lassen.)

SPIELZIEL

Ziel des Spieles ist es, alle Spielsteine, die man im Verlauf des Spieles erhält, so schnell wie möglich wieder loszuwerden.

SPIELVERLAUF

- › Es wird vereinbart, wer beginnt.
- › Wer an der Reihe ist, muss versuchen, **„Kombinationen“** auf den Tisch zu legen oder Spielsteine an bestehende „Kombinationen“ anzulegen. Dabei darf auch „umgebaut“ werden.
- › Wer an der Reihe ist, kann entweder Spielsteine ablegen, oder er muss, wenn er keine Spielsteine ablegen oder anlegen kann oder will, **einen beliebigen Spielstein** aus dem „Stock“ nehmen.
- › Um eine „Kombination“ ablegen zu können, muss man **mindestens 3 Spielsteine** haben, die als „Reihe“ oder „Gruppe“ zusammenpassen.

- › Eine **„Reihe“** besteht aus 3 oder mehr Spielsteinen einer Farbe – mit fortlaufenden Zahlenfolgen. Eine Reihe kann so lang werden, wie man Zahlen anlegen kann.



- › Eine **„Gruppe“** besteht aus 3 oder 4 Spielsteinen mit gleichen Zahlen, jedoch in 3 bzw. 4 verschiedenen Farben.



- › Die Summe der einzelnen Zahlenwerte muss beim ersten Auslegen **mindestens 40** betragen. Diese Punktzahl kann durch eine oder auch durch mehrere Kombinationen erreicht werden.
- › Zieht ein Spieler einen Spielstein, der ihm das **erste Auslegen** ermöglicht, darf er erst ablegen, wenn er das nächste Mal wieder an der Reihe ist. (Man kann aber vereinbaren, dass man auch sofort ablegen kann.)

- › Wer das **erste Auslegen** geschafft hat, braucht beim weiteren Herauslegen keine bestimmte Punktzahl mehr zu beachten.
- › **Anlegen** darf ein Spieler erst dann, wenn er bereits „draußen“ ist. Jetzt darf er auch **einzelne** Spielsteine an bereits bestehende Kombinationen anlegen. Anlegen kann man sofort nach dem Auslegen – im gleichen Zug!
- › **Das Umbauen:** Ist ein Spieler bereits „draußen“, darf er die Kombinationen auf dem Tisch auch in folgender Weise verwenden: Er darf eine „Reihe“ oder eine „Gruppe“, deren Werte er verwenden kann, zusammen mit eigenen Spielsteine zu neuen Kombinationen umbauen. Dabei ist allerdings darauf zu achten, dass immer **mindestens 3 Spielsteine** pro Kombination zusammen liegenbleiben müssen. **Beim Umbauen müssen außerdem alle Spielsteine, die auf dem Tisch waren, auch auf dem Tisch bleiben!**
- › Vor Spielbeginn sollte festgesetzt werden, in welchem **Zeitlimit** ein Umbau vollendet sein muss. Wer z. B. innerhalb von **zwei Minuten** nicht alle Spielsteine, die er verändern wollte, zu neuen Kombinationen ausgelegt hat, muss alle übriggebliebenen Spielsteine auf seinen Aufsteller nehmen!
- › Da die Werte der übriggebliebenen Spielsteine am Ende als Minuspunkte gezählt werden, sollte man darauf achten, die Werte der Spielsteine auf dem Aufsteller gegen Schluss so niedrig wie möglich zu halten.

Ein Beispiel für einen Umbau:

Es liegt eine Gruppe von 4 Zehnern.

Sie haben eine „8“ und eine „9“, machen aus der Vierergruppe eine Dreiergruppe und legen mit Hilfe des umgebauten Zehners die Reihe 8 – 9 – 10 ab.



- › Ein **Joker-Spielstein** kann für jeden beliebigen Spielstein eingesetzt werden und nimmt jeweils den Wert dieser Karte an. Hat man allerdings einen Joker auf dem Aufsteller, wenn ein Mitspieler das Spiel beendet, so zählt er **20 Minuspunkte!**



- › Hat ein Spieler den passenden Spielstein, kann er, wenn er an der Reihe ist, einen ausgelegten **Joker austauschen** und zu seinem Vorteil verwenden. Dies darf auch der Spieler, der den Joker ursprünglich gelegt hatte. Der ausgewechselte Joker muss noch im selben Spielzug verwendet werden und darf nicht auf den Aufsteller in den eigenen Vorrat genommen werden!

ENDE DES SPIELES

- › Sobald ein Spieler seinen **letzten Spielstein** ablegen konnte, ist eine Spielrunde beendet, und er hat diese Partie gewonnen.
- › Die übrigen Spieler **addieren** jetzt die Werte ihrer nicht abgelegten Spielsteine. Diese gelten als **Minuspunkte**. Ein Joker-Spielstein zählt 20 Minuspunkte. Auf einem Blatt Papier werden die Minuspunkte notiert.
- › Nach einer **vorher vereinbarten Zahl von Spielrunden** werden alle Minuspunkte jedes Spielers zusammengezählt. Gesamtsieger ist, wer die geringste Punktezahl hat.

SPIELVARIANTEN

1. Hand-Rummy

- › Es wird nach den beschriebenen Regeln gespielt. Ein Spieler, der es schafft – ohne vorher aus- oder abgelegt zu haben – alle eigenen Steine in einem Zug herauszulegen, macht „Hand-Rummy“. Dabei zählen die Minuspunkte der Verlierer **doppelt**.

2. Verändern des Zeitlimits

- › Wie schon erwähnt, kann man das Zeitlimit beim „Umbauen“ auch verändern. In der Hauptspielregel werden 2 Minuten vorgeschlagen. Man kann vor Spielbeginn auch vereinbaren, dass man nur 1 Minute oder aber 3 Minuten Zeit bekommt.

3. Der letzte Stein

- › Man kann zu Beginn einen Stein **offen** zur Seite legen. Dieser Stein muss zum Schluss vom Gewinner bei seinem letzten Herauslegen verwendet werden.

4. Sieg-Summe

- › Die letzte Reihe oder Gruppe, die der Gewinner ablegt, muss einen vor Spielbeginn vereinbarten Wert (z.B. 12 Punkte) besitzen, sonst darf er nicht ablegen.

Und nun viel Spaß mit „Rummy, dem großen Familienspiel“!

PLAYING INSTRUCTIONS

Number of players: 2 – 4

Age: from 8 years

Duration: 30 – 45 minutes

CONTENT:

4 plastic displays, 106 tokens with numbers and jokers, game instruction with basic rules and game variations

PREPARATION OF GAME

- › Every player receives a plastic display.
- › Before the game starts, put the tokens face down out, mix them well, and then every player picks 14 tokens from the so-called „stock“. Every player shall put the 14 tokens on the display avoiding that the co-players are able to see his tokens.
- › The rest of the tokens are put face up in various equal piles in the middle of the table. (The piles are not necessarily required. You can also leave the tokens mixed up in the middle of the table.)

THE AIM OF THE GAME

The aim of the game is to get rid of all tokens that you collect as quick as possible while playing.



THE COURSE OF THE PLAY

- › First, agree who starts.
- › On their respective turn, the players have to try to reach „combinations“ with the help of the tokens they have or to connect them to existing „combinations“. It is allowed to „re-construct“.
- › Every player can place tokens, when it is his turn. If the player is not able or doesn't want to place or connect any tokens, he must take a token from the „stock“.
- › In order to place a „combination“, the player must have at least 3 tokens that match as a „row“ or „group“.
- › A „row“ exists of 3 or more tokens of one colour – with continuing numbers.
A row can be as long as it is possible to connect continuing numbers.
- › A „group“ exists of 3 or 4 tokens with equal numbers, but in 3 or 4 different colours.
- › The sum of the single numbers must count together at least 40 upon playing the tokens. This amount may be reached by one or more combinations.
- › If a player takes a token that he could place, he must wait until his next turn. (You may previously agree that the players are allowed to place the matching token directly after getting it.)
- › The player who first reaches to lay out tokens needn't comply with a determined amount on the following time.
- › A player is allowed to connect tokens only if he has already „placed“. Then he is allowed to connect also single tokens at already existing combinations. You are allowed to immediately connect upon placing – on the same turn!
- › To re-construct: has a player already placed, he is allowed to use the combinations on the table in the following way: the player may use the values of a „row“ or „group“ in combination with his own tokens constructing a new combination. However, it is important that at least 3 tokens of every combination remain together. And upon re-constructing all tokens that were on the table have to remain on the table!
- › Before starting the game you should determine the time limit given for reconstructing tokens. For instance, if the player does not complete the reconstruction of the tokens that he wished to place in a new combination within two minutes he must put all remaining tokens on his display!
- › As the values of all tokens kept at the end of the game are sum up as minus points, it is important to keep the amount of tokens you have on the display as low as possible before the game ends.



An example for a re-construction:

A group of 4 x ten is laid out.

You have an „8“ and a „9“ and make a group of three of the group of four and place with the help of one ten the row 8 – 9 – 10.



- › A joker can be used for any number token taking respectively the value of the placed token. However, if one of the co-players wins the game and you have still the joker on your display, it counts 20 minus points!



- › If a player has a matching token, he is allowed, when it is his turn, to replace a placed joker by the respective token and to use it for its own advantage. Also the player, who originally placed the joker, is allowed to change it subsequently. The changed joker must be used in the same turn. It is not allowed to replace the joker and then put it on the display using it as a stock!

END OF THE GAME

- › As soon as a player is able to place the last token, the round is over and the player has won the game.
- › The other players have to sum the values of the tokens on the display. These points are minus points. One joker token counts 20 minus points. On a sheet of paper (available in everybody's home) you draw a table with the names of all players and enter the minus points respectively.
- › After a previously agreed number of rounds all minus points are counted. The player with the lowest amount of minus points wins the game.

GAME VARIATIONS

1. Hand-Rummy

- › It is played according to the described rules. The player, who reaches – without having previously placed his tokens – to place all own tokens in one turn reaches „Hand-Rummy“. In this case, the minus points of the other players count double.

2. Change the time limit

- › As already mentioned, you also may change the time limit on „re-constructing“. The main instruction of the game proposes 2 minutes. Before starting the game you also may agree a deadline of 1 minute or 3 minutes.

3. The last token

- › At the beginning of the game, you may lay aside one token. This token must be used at the end of the game by the winner on placing the last token.

4. Winner-score

- › The last row or group that the winner of the game places must have the score that the players previously agreed (e.g. 12 points), otherwise it is not allowed to place.

Have fun with Rummy, the great family game!

RÈGLE DU JEU

Nombre de joueurs : 2 – 4

Age : à partir de 8 ans

Durée d'une partie : 30 – 45 minutes



CONTENU :

4 chevalets en plastique, 106 jetons portant des chiffres dont les Jokers, règle du jeu comportant les règles de base et des variantes

PRÉPARATION DU JEU

- › Chaque joueur prend un chevalet en plastique.
- › Avant chaque nouvelle partie, les jetons sont posés face cachée sur la table et mélangés. Chaque joueur pioche 14 jetons et les dépose sur son chevalet de façon à ce que les autres joueurs ne les voient pas.
- › Former plusieurs tas de hauteur à peu près égale avec les jetons restants, face cachée, accessibles à tous au milieu de la table. (Il est aussi possible de laisser les jetons mélangés sur la table.)

BUT DU JEU

Le but du jeu est de poser tous les jetons qu'on pioche ou ramasse tout au long de la partie le plus rapidement possible sur la table.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

- › Désigner le joueur qui commence la partie.
- › A tour de rôle, chaque joueur doit poser des „combinaisons“ nouvelles de jetons ou ajouter des jetons à des combinaisons précédemment posées sur la table. Il est également possible de „réarranger“ des combinaisons existantes.
- › Le joueur pose des jetons ou prend un jeton dans la pioche s'il ne peut ou ne veut pas poser ou ajouter ses jetons.
- › Pour poser une combinaison, il faut avoir au moins 3 jetons pouvant former une „suite“ ou un „groupe“

- › Une „suite“ est composée d'au moins 3 jetons de même couleur avec des chiffres qui se suivent. Une suite peut être continuée tant qu'on peut ajouter des chiffres.



- › Un „groupe“ est composé de 3 ou 4 jetons de même valeur mais de 3 ou 4 couleurs différentes.



- › Pour pouvoir poser la première fois, la somme des différentes valeurs doit atteindre au moins 40 points. Pour cela, une ou plusieurs combinaisons peuvent être posées.
- › Lorsqu'un joueur pioche un jeton qui lui permet d'effectuer sa première pose, il n'a le droit de poser qu'au tour suivant (vous pouvez aussi vous mettre d'accord sur une pose immédiate).

- › Une fois la première pose effectuée, il n'y a plus de minimum de points à atteindre.
- › Un joueur ne peut ajouter de jetons à une combinaison existante que s'il a déjà posé une première fois. Un joueur peut poser des jetons puis en ajouter ailleurs pendant le même tour !
- › Pour réarranger une combinaison : lorsqu'un joueur a déjà posé une première fois, il peut utiliser les combinaisons posées sur la table de la façon suivante : il peut démonter une „suite“ ou un „groupe“, dont il veut utiliser les valeurs et reformer de nouvelles combinaisons en y ajoutant ses propres jetons. Veiller à laisser au moins trois jetons par combinaison, aucun jeton ne doit être enlevé de la table !
- › Déterminer une limite de temps pour le réarrangement d'une combinaison avant de commencer la partie. Le joueur qui ne parvient pas à reformer ses combinaisons en par exemple deux minutes doit ramasser tous les jetons non reposés !
- › Comme les jetons non posés sont comptés comme points négatifs une fois la partie terminée, essayer de ne garder que des jetons de petite valeur quand la partie arrive à sa fin.

Exemple pour un réarrangement de combinaison :

Un carré de 10 est posé sur la table.



Vous avez un „8“ et un „9“, vous transformez le carré en brellan et posez la suite 8 – 9 – 10 à l'aide du 10 prélevé.

- › Un Joker permet de remplacer n'importe quel jeton et prend la valeur correspondante. Un Joker resté sur le chevalet compte en revanche -20 points pour le décompte des points non posés lorsqu'un joueur a terminé la partie !



- › Si un joueur a le jeton correspondant, il peut l'échanger contre le Joker pendant son tour et l'utiliser pour ses nouvelles combinaisons. Le joueur ayant posé le Joker a aussi le droit de l'échanger plus tard. Le Joker échangé doit être utilisé au même tour et ne peut pas être gardé pour les tours suivants !

FIN DE LA PARTIE

- › Lorsqu'un joueur pose son dernier jeton, il a gagné et la partie est terminée.
- › Les autres joueurs additionnent les points de leurs jetons non posés qui comptent comme autant de points négatifs. Les Jokers comptent 20 points négatifs. Lister sur une feuille de papier (tout le monde en a chez soi !) les noms des joueurs avec les points négatifs pour chacun.
- › A la fin de la dernière partie (nombre de partie convenu auparavant) les points négatifs sont additionnés pour chaque joueur. Le vainqueur final est celui qui a le score le plus bas (le moins de points négatifs).

VARIANTES

1. Rami sec

- › Jouer selon les règles décrites ci-dessus. Un joueur qui pose tous ses jetons du premier coup (sans avoir posé de jetons auparavant) réalise ce qu'on appelle un „rami sec“. Les points négatifs des adversaires comptent double.

2. Changement de la limite de temps

- › Comme mentionné ci-dessus, la limite de temps pour le „réarrangement“ des combinaisons peut être modifiée. Dans la règle de jeu de base nous proposons 2 minutes. Il est également possible de vous mettre d'accord sur une limite de temps d'1 minute ou de 3 minutes.

3. Le dernier jeton

- › Placer un jeton face visible à côté de votre chevalet. Le vainqueur doit utiliser ce jeton lors de sa dernière pose.

4. Valeur de la dernière pose

- › Déterminer avant la partie la valeur (p. ex. 12 points) de la dernière combinaison posée par le vainqueur. Si cette valeur n'est pas atteinte, le joueur ne peut pas poser ses derniers jetons.

Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir avec „Rami, le grand jeu pour s'amuser en famille“ !

REGOLE DI GIOCO

N. di giocatori: 2 – 4

Età: da 8 anni in poi

Durata del gioco: 30 – 45 minuti

CONTENUTO:

4 portatessere in plastica, 106 tessere numerate incl. jolly, istruzioni di gioco con le regole base e varianti di gioco.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

- › Ogni giocatore riceve un portatessere in plastica.
- › Prima di ogni gioco si dispongono le tessere coperte sul tavolo, si mischiano bene e poi ogni giocatore pesca 14 tessere da questa cosiddetta „riserva“. Si dispongono le 14 tessere nel proprio portatessere, in modo tale che non possano essere viste dagli altri giocatori.
- › Si suddividono le tessere restanti in diverse pile più o meno della stessa altezza con la parte posteriore rivolta verso l'alto e le si pone al centro del tavolo (non è necessario impilare le tessere. Possono anche essere lasciate mischiate sul tavolo).

SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è di liberarsi il più velocemente possibile di tutte le tessere che si ricevono durante il gioco



PROCEDIMENTO

- › Si stabilisce chi inizia.
- › Chi è di turno deve cercare di mettere sul tavolo „combinazioni“ o aggiungere tessere a „combinazioni“ già esistenti. È anche possibile cambiare le combinazioni di tessere.
- › Chi è di turno può o scartare tessere o, se non può o non vuole scartare nessuna tessera e nemmeno attaccarne una, prendere una tessera dalla „riserva“.
- › Per poter calare una „combinazione“ si devono avere almeno 3 tessere compatibili come „scala“ o „gruppo“.



- › Una „scala“ è composta da 3 o più tessere di uno stesso colore - con sequenze di valore crescente. La lunghezza di una scala dipende dal numero di tessere che si possono attaccare.



- › Un „gruppo“ è composto da 3 o 4 tessere con lo stesso numero, ma in 3 o 4 colori diversi.
- › La somma dei singoli valori numerici deve essere di almeno 40 prima di calare le tessere la prima volta. Questo punteggio può essere ottenuto con una o più combinazioni.
- › Se un giocatore pesca una tessera che gli consente di calare per la prima volta, deve attendere la volta successiva quando è nuovamente il suo turno. (si può tuttavia anche stabilire di comune accordo di poter calare subito le tessere).
- › Chi ha raggiunto il punteggio per calare le tessere la prima volta, per calare altre volte non ha bisogno di avere un determinato punteggio.
- › Un giocatore può attaccare delle tessere solo se ha già „calato“. Adesso può aggiungere anche tessere singole a combinazioni già esistenti. Si può attaccare una tessera subito dopo aver calato - nella stessa mano!
- › Cambiare le combinazioni: se un giocatore ha già „calato“ può anche cambiare le combinazioni sul tavolo nel seguente modo: può cambiare una „scala“ o un „gruppo“ di cui può utilizzare i valori per formare una nuova combinazione con tessere proprie. Deve tuttavia tenere conto che almeno 3 tessere per combinazione devono restare insieme sul tavolo. Inoltre, cambiando le combinazioni, tutte le tessere che erano sul tavolo devono restare sul tavolo!
- › Prima di iniziare il gioco si dovrebbe stabilire il limite di tempo entro il quale bisogna cambiare le combinazioni. Chi, ad esempio, entro due minuti non ha formato nuove combinazioni con tutte le tessere che voleva utilizzare, deve mettere tutte le tessere restanti sul suo portatessere!
- › Poiché i valori delle tessere restanti alla fine valgono come punti di penalità, verso la fine del gioco si dovrebbe cercare di ridurre al minimo il valore delle tessere sul portatessere.

Un esempio di cambiamento:

Sul tavolo c'è un gruppo di 4 tessere da dieci.

Voi avete un „8“ e un „9“, create dal gruppo di quattro un gruppo di tre e calate con l'aiuto della tessera da 10 la scala 8 - 9 - 10.



- › Una tessera jolly può sostituire qualsiasi tessera e assume quindi il valore di questa tessera. Se però si ha un jolly sul proprio portatessere quando un altro giocatore termina il gioco, questo vale 20 punti di penalità!



- › Se un giocatore ha la tessera giusta, può sostituire un jolly in tavola, quando è il suo turno, e utilizzarlo a proprio vantaggio. Lo stesso può fare il giocatore che ha utilizzato il jolly per la prima volta. Il jolly sostituito deve essere utilizzato durante la stessa mano di gioco e non deve essere messo nel portatessere, aggiungendolo alle proprie tessere!

FINE DEL GIOCO

- › La mano di gioco termina non appena un giocatore è riuscito a calare la sua ultima tessera e sarà lui a vincere la partita.
- › Gli altri giocatori sommano i valori delle tessere che non hanno calato. Sono punti di penalità. Una tessera jolly vale 20 punti di penalità. Su un foglio di carta (tutti ne hanno uno in casa!) si crea una tabella con i nomi dei giocatori e i rispettivi punti di penalità.
- › Dopo un numero di mani di gioco stabilito in precedenza, si sommano insieme tutti i punti di penalità di ciascun giocatore. Il vincitore finale è colui che ha il punteggio più basso.

VARIANTI DI GIOCO

1. Ramino in una mano

- › Si gioca in base alle regole descritte. Un giocatore che riesce - senza aver calato o scartato prima - a calare tutte le sue tessere in una mano, fa „Ramino“. I punti di penalità dei perdenti valgono doppio.

2. Cambiare il limite di tempo

- › Come già detto è possibile cambiare il tempo limite per il cambiamento delle combinazioni. La regola base prevede 2 minuti. Prima di iniziare il gioco si può decidere di avere a disposizione solo 1 minuto oppure 3 minuti.

3. L'ultima tessera

- › Prima di iniziare si può mettere a lato una tessera girata. Questa tessera deve essere utilizzata alla fine dal vincitore per calare l'ultima volta.

4. Somma della vittoria

- › L'ultima scala o l'ultimo gruppo che il vincitore cala deve avere un valore concordato prima di iniziare il gioco (p.es. 12 punti), altrimenti non può calare.

Buon divertimento con „Ramino, il grande gioco per tutta la famiglia“!

Art.Nr.: 60 610 1779

