

Das große Familienspiel

# Rummy



**SPIELANLEITUNG**

# SPIELANLEITUNG

<b>Zahl der Spieler:</b>	2 – 4
<b>Alter:</b>	ab 8 Jahren/Erwachsene
<b>Spieldauer:</b>	30 – 45 Minuten
<b>Inhalt:</b>	106 Spielsteine inkl. 2 Joker-Steine 4 Aufsteller aus Kunststoff Spielanleitung



## 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.)

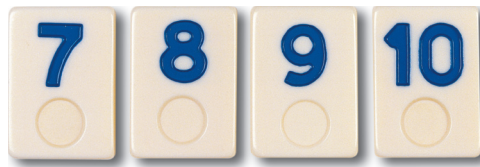
## SPIELZIEL

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!

#### 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 (hat jeder im Haus!) wird eine Tabelle mit den Namen der Mitspieler erstellt und die Minuspunkte eingetragen.

→ Nach einer **vorher vereinbarten Zahl von Spielrunden** werden alle Minuspunkte jedes Spielers zusammengezählt. Gesamtsieger ist, wer die geringste Punktezahl hat.

→ 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.

## 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“!**