

RUMMY

Ein Spiel für 2 - 4 Personen · Ravensburger Spiele® Nr. 26 088 1

INHALT

106 Spielsteine aus Kunststoff; davon 2 Joker.
4 Ablagebänke für die Spielsteine

WORUM GEHT'S?

Es kommt darauf an, die Spielsteine, die man erhalten hat, loszuwerden. Dazu muß man bestimmte Zahlen-Kombinationen erreichen, die man auf dem Tisch auslegen darf. Wer als erster alle seine Spielsteine ausgelegt hat, beendet damit das Spiel und ist der Gewinner dieser Runde. Er erhält Pluspunkte. Ein weiteres Ziel ist, den Wert der Spielsteine, die man noch nicht ausgelegt hat, niedrig zu halten. Für die Verlierer einer Runde werden nämlich die Werte aller Spielsteine, die sie noch haben, als Minuspunkte aufgeschrieben. Man spielt meist mehrere Runden und ermittelt dann anhand der aufgeschriebenen Punkte den Gesamtsieger.

VOR DEM SPIEL

erhält jeder Spieler eine Ablagebank. 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 Spielsteine, die er in seiner Ablagebank so aufstellt, daß die anderen Spieler nicht sehen, welche Spielsteine er gezogen hat. Die drei Etagen erlauben es, die Spielsteine übersichtlich zu sortieren, z. B. nach Farben.

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

LOS GEHT'S!

Wer an der Reihe ist, muß **entweder** Spielsteine auslegen, **oder** er muß, wenn er nichts auslegen kann oder will, einen beliebigen Spielstein 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). Ein **Satz** besteht aus **3 oder 4 Spielsteinen** mit derselben Zahl, aber 3 bzw. 4 verschieden Farben, z. B. eine gelbe, schwarze, blaue und rote 7.

Eine **Reihe** besteht aus **3 oder mehr Spielsteinen in der gleichen Farbe mit aufeinanderfolgenden Zahlenwerten**, z. B. schwarz 6, 7, 8, 9.

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 Spielstein aufnehmen. Erhält der Spieler den Spielstein, 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 Spielsteins 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 **Spielstein-Kombinationen** auf dem Tisch gehören niemandem, d. h. jeder Spieler, der seine ersten 40 Punkte ausgelegt hat, kann sie für seine Spielzüge benützen.

Das Anlegen: Man kann, wenn man an der Reihe ist, beliebig viele passende Spielsteine 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 (als Ersatz für eine blaue 9). Auf dem Tisch liegt der Satz Blau 4, Gelb 4, Rot 4. Sie dürfen eine schwarze 4 anlegen oder einen Joker.

Das Umbauen: Man darf Spielsteine von vorhanden Kombinationen zum Umbauen verwenden. Entweder nimmt man sämtliche Spielsteine einer Kombination und benützt sie für neue Kombinationen, oder man nimmt nur einen Teil der Spielsteine. Im letzteren Fall müssen mindestens 3 Spielsteine 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, Schwarz 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 Schwarz 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 (Schwarz, Gelb, Blau und Rot), 5er (Schwarz, Gelb, Blau), 6er (Schwarz, Gelb, Blau und Rot), 7er (Schwarz, Gelb, Rot).

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

WER HAT GEWONNEN?

Sobald ein Spieler seinen letzten Spielstein legen konnte, hat er damit die Spielrunde beendet und gewonnen. Die übrigen Spieler zählen die Werte aller Spielsteine die sie noch auf ihrer Ablagebank 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 zusammengerechnet 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 Spielsteine ablegen konnte. Eine solche Runde gilt als unentschieden. Niemand bekommt Punkte.

© 1995 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 18 60 · D-88188 Ravensburg



221061