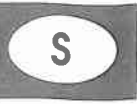
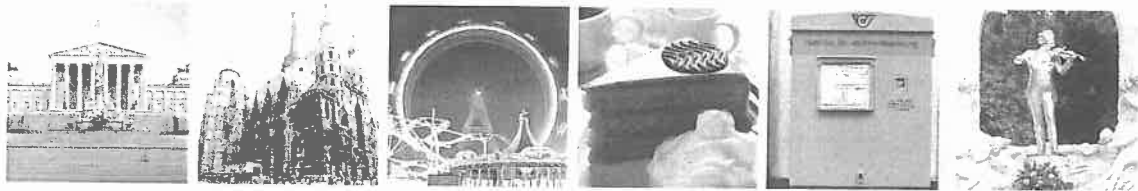


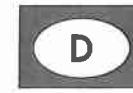
Photo RUMMY



| | | | | | | | |
|-----------|-----------|----------------|--------------------------------|----------------|--------------------|-------------------|-----------------------------|
| Stockholm | D | Reichstag | Storkyrkan | Stadthaus | Gravedlax | Briefkasten | Dalahäst |
| Stockholm | GB | Parliament | Storkyrkan (Coronation Church) | Town Hall | Gravadlax | Letter box | Dalahäst (Symbol of Sweden) |
| Stockholm | F | Riksdag | Storkyrkan | Hôtel de ville | Saumon fumé | Boîte aux lettres | Dalahäst |
| Stoccolma | I | Parlamento | Storkyrkan (Cattedrale) | Municipio | Salmone affumicato | Cassetta Postale | Dalahaest |
| Stockholm | NL | Rijksdaggebouw | Storkyrkan | Stadhuis | Gravedlax | Brievbus | Dalahäst |
| Estocolmo | E | Parlamento | Storkyrkan | Ayuntamiento | salmón | buzón | Dalahäst |



| | | | | | | | |
|--------|-----------|------------------|--------------------------|----------------------------------|---------------------|-------------------|--|
| Wien | D | Parlament | Stephansdom | Prater | Schokoladentorte | Briefkasten | Johann Strauß Denkmal |
| Vienna | GB | Parliament | St. Stephen's Cathedral | Prater | Chocolate cake | Letter box | Johann Strauss-memorial |
| Vienne | F | Parlement | Cathédrale Saint-Étienne | Prater | Gâteau au chocolat | Boîte aux lettres | Statue de Strauß |
| Viena | I | Parlamento | Duomo di Santo Stefano | Parco dei divertimenti Prater | Torta al cioccolato | Cassetta postale | Statua di Johann Strauß |
| Wenen | NL | Parlementsgebouw | St. Stephansdom | Prater | Schokoladentorte | Brievbus | Standbeeld van Johann Strauß |
| Viena | E | Parlamento | Catedral de S. Esteban | El Prater, parque de atracciones | tarta de chocolate | buzón | Monumento del compositor Johann Strauß |



Ein Spiel für 2 – 4 Personen ab 8 Jahren
 Autor: Miriam Chachamu
 Design: Harnickell Design, Klaus Bender, Illustration: Pragma Design
 Photos: Jan Erik Posth
 Ravensburger Spiele® Nr. 26 216 8

Inhalt

108 Karten:
 102 Photokarten aus 17 europäischen Hauptstädten und
 6 Joker
 4 Ablagebänke

Worum geht's?

Wer als Erster alle Karten auslegen kann, beendet als Sieger das Spiel. Dazu werden die Photokarten nach Hauptstädten oder Kategorien geordnet und abgelegt. Um die Zuordnung zu erleichtern, sind alle Photokarten gekennzeichnet: Die Nationalitätskennzeichen stehen für die einzelnen Hauptstädte der Länder, die Piktogramme für die einzelnen Kategorien.

| Piktogramm | Kategorie |
|------------|--------------------------------|
| | Paläste bzw. Parlamentsgebäude |
| | Kirchen |
| | Sehenswürdigkeiten |
| | Symbole |
| | Landestypische Leckereien |
| | Briefkästen |

Vor dem Spiel

Zunächst wird vereinbart, wie viele Runden gespielt werden. Jeder Spieler erhält eine Ablagebank. Die Karten werden verdeckt auf dem Tisch gemischt und jeder Spieler zieht sich 8 Photokarten, die er auf seiner Ablagebank so aufstellt, dass die anderen Spieler sie nicht einsehen können. Die restlichen Karten werden mit den Bildseiten nach unten in 5 etwa gleich hohen Stapeln bereitgelegt. Der jüngste Spieler beginnt. Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn.

Los geht's!

Wer an der Reihe ist, muss zuerst eine Karte von einem der 5 Stapel ziehen und kann danach, wenn möglich, Karten auslegen. Möchte ein Spieler auslegen, müssen die Photokarten in Nationalitätskennzeichen oder Piktogramm übereinstimmen. Die Kombination muss entweder aus mindestens 4 Photokarten mit dem gleichen Piktogramm (= Set) oder aus mindestens 3 Photokarten mit dem gleichen Nationalitätskennzeichen (= Reihe) bestehen.

© 2000 Ravensburger Spieleverlag

Man darf grundsätzlich auch mehrere Kombinationen gleichzeitig auslegen, z.B. zwei Sets und eine Reihe.

Solange ein Spieler keine Kombination auslegen kann, nimmt er jedes Mal lediglich eine neue Karte auf.

Ein Joker kann anstelle jeder beliebigen Photokarte verwendet werden. In einem Set oder in einer Reihe müssen sich aber immer mehr Photokarten als Joker befinden.

Die ausgelegten Karten stehen allen Spielern zur Verfügung, d.h. jeder Spieler, der bereits ausgelegt hat, kann sie zum Anlegen oder Umbauen verwenden.

Das Anlegen

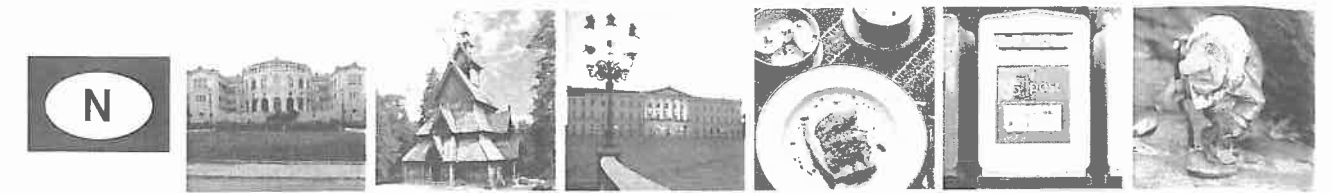
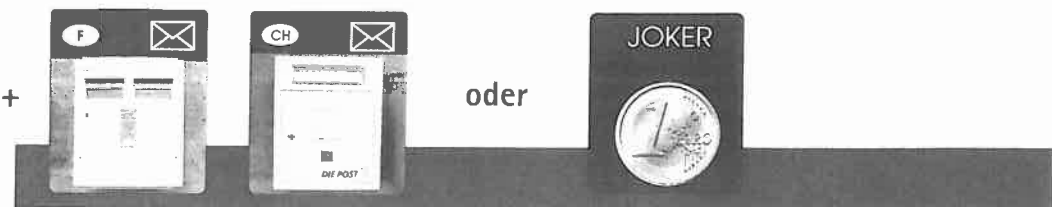
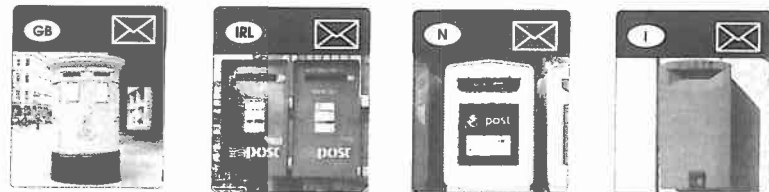
Erst wenn ein Spieler sein erstes Set bzw. seine erste Reihe ausgelegt hat, darf er beliebig viele passende Karten an Kombinationen anlegen, die bereits auf dem Tisch liegen. Er kann dies sofort nach seinem ersten Auslegen tun.

Beispiele

Die Reihe *London* mit den Kategorien Kirchen, Sehenswürdigkeiten, Landestypische Leckereien liegt auf dem Tisch. Der Spieler, der an der Reihe ist, darf die Kategorie Briefkästen anlegen, aber auch einen Joker als Ersatz für eine der Kategorien.



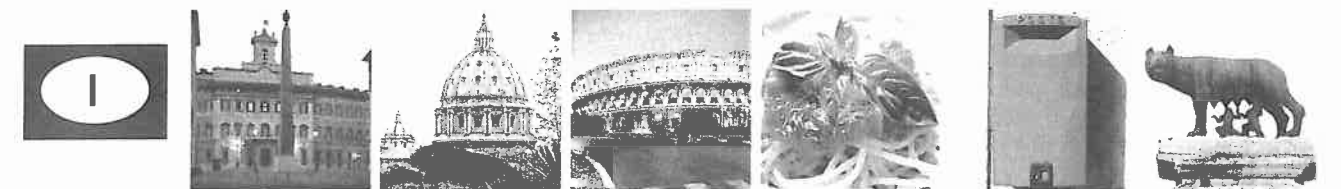
Auf dem Tisch liegt ein Set der Kategorie *Briefkästen* aus den Städten London, Dublin, Oslo und Rom. Der Spieler, der am Zug ist, darf die Photokarten Paris und Bern aus der Kategorie *Briefkästen* anlegen oder einen Joker.



| | | | | | | | |
|------|-----------|-------------------------|------------------------|---------------------|--------------|-------------------|---------------------------------------|
| Oslo | D | Stortinget | Stabkirke | Königliches Schloss | Stockfisch | Briefkasten | Troll |
| Oslo | GB | Stortinget | Stave Church | Royal Palace | Dried fish | Letter box | Troll |
| Oslo | F | Stortinget | Église en bois debout | Château royal | Morue séchée | Boîte aux lettres | Troll |
| Oslo | I | Stortinget (Parlamento) | Chiesa tipica in legno | Castello reale | Baccalà | Cassetta postale | Troll, figura della mitologia nordica |
| Oslo | NL | Stortinget | Stavkirke | Koninklijk Slot | Stokvis | Brievbus | Trol |
| Oslo | E | Stortinget | Eglesia típica | Castillo Real | bacalao | buzón | maligno |



| | | | | | | | |
|--------|-----------|---------------------|-------------------------|-----------------|--------|-------------------|-----------------------------|
| Paris | D | Nationalversammlung | Sacré Cœur | Eiffelturm | Crêpe | Briefkasten | Metroschild |
| Paris | GB | National assembly | Sacré Cœur | Eiffel Tower | Crêpe | Letter box | Sign for the Metro |
| Paris | F | Assemblée nationale | Sacré-Cœur | Tour Eiffel | Crêpes | Boîte aux lettres | Métro |
| Parigi | I | Assemblea nazionale | Basilica del Sacré-Cœur | Torre Eiffel | Crêpes | Cassetta postale | Insegna della metropolitana |
| Parijs | NL | Assemblée Nationale | Sacré Cœur | Eiffeltoren | Crêpes | Brievbus | Metro-ingang |
| Paris | E | Asamblea nacional | Sacré-Cœur | La Torre Eiffel | Crêpe | buzón | metro |



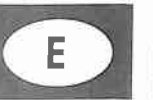
| | | | | | | | |
|------|-----------|------------------|------------------------|-----------|------------|-------------------|-------------------|
| Rom | D | Parlament | Petersdom | Kolosseum | Spaghetti | Briefkasten | Romulus und Remus |
| Rome | GB | Parliament | St. Peter's Cathedral | Colosseum | Spaghetti | Letter box | Romulus and Remus |
| Rome | F | Parlement | Basilique Saint-Pierre | Colisée | Spaghettis | Boîte aux lettres | Romulus et Remus |
| Roma | I | Parlamento | Basilica di San Pietro | Colosseo | Spaghetti | Cassetta postale | Romolo e Remo |
| Rome | NL | Parlementsgebouw | St. Pieter | Colosseum | Spaghetti | Brievbus | Romulus en Remus |
| Roma | E | Parlamento | Basilica de San Pedro | Coliseo | espaguetis | buzón | Rómulo y Remo |



| | | | | | | | |
|---------|-----------|----------------------------------|-------------------------|-----------------------|------------|-------------------|------|
| London | D | Parlamentsgebäude und Big Ben | St. Pauls Kathedrale | Tower Brücke | Roast Beef | Briefkasten | Taxi |
| London | GB | Houses of Parliament and Big Ben | St. Paul's Cathedral | Tower Bridge | Roast beef | Letter box | Taxi |
| Londres | F | Parlement et Big Ben | Cathédrale Saint-Paul | Tower Bridge | Roast-Beef | Boîte aux lettres | Taxi |
| Londra | I | Le sedi del Parlamento e Big Ben | Cattedrale di San Paolo | Tower Bridge | Roastbeef | Cassetta postale | Taxi |
| London | NL | Houses of Parliament en Big Ben | St. Paul's Cathedral | Tower Bridge | Roast Beef | Brievbus | Taxi |
| Londres | E | Parlamento y Big Ben | Catedral de S. Pablo | La Puente de la Torre | rosbif | buzón | Taxi |



| | | | | | | | |
|-------------|-----------|---|--------------------------|-------------------------|---------------------------|-------------------|-----------------------|
| Luxemburg | D | EU Generalsekretariat | Kathedrale Notre Dame | Fürstlicher Palast | Judd Mât und Gartenbohnen | Briefkasten | Stadtwappen |
| Luxemburg | GB | General Secretariat of the EU | Notre Dame Cathedral | Royal Palace | Judd Mât and green beans | Letter box | City coat of arms |
| Luxemburg | F | Secrétariat général du Parlement européen | Cathédrale Notre-Dame | Palais grand-ducal | Judd Mât et haricots | Boîte aux lettres | Armoiries de la ville |
| Lussemburgo | I | Segretariato Generale dell'Unione Europea | Cattedrale di Notre Dame | Palazzo reale | Judd Mat e fagioli | Cassetta postale | Stemma della città |
| Luxemburg | NL | EU Generaal Sekretariaat | Cathédrale Notre Dame | Groothertogelijk paleis | Judd Mât met tuinbonen | Brievbus | Stadswapen |
| Luxemburgo | E | Secretaría general de la UE | Catedral Notre Dame | Palacio del Principe | Judd Mât y judías | buzón | escudo de la ciudad |



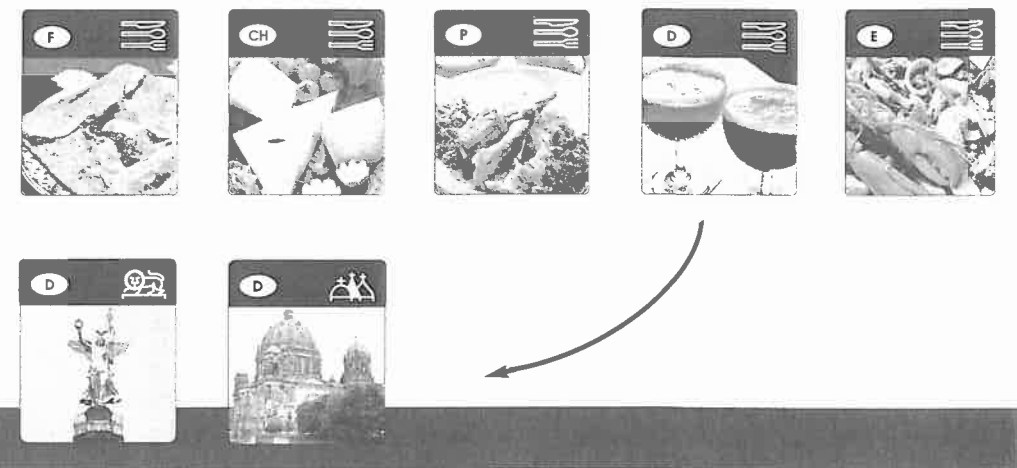
| | | | | | | | |
|--------|-----------|--------------------|----------------------------------|---|--------|-------------------|-----------------------------|
| Madrid | D | Königlicher Palast | Kathedrale Palacio de San Miguel | Palacio de Comunicaciones (Postamt) | Paella | Briefkasten | Stierkampfplakat |
| Madrid | GB | Royal Palace | San Miguel Cathedral | Palacio de Comunicaciones (post office) | Paella | Letter box | Poster of a bull fight |
| Madrid | F | Palais royal | Église San Miguel | Palacio de comunicaciones (Poste) | Paella | Boîte aux lettres | Affiche de corrida |
| Madrid | I | Palazzo reale | Cattedrale di San Michele | Palazzo delle Poste | Paella | Casetta postale | Manifesto di una corrida |
| Madrid | NL | Koninklijk paleis | Kathedraal San Miguel | Palacio de Comunicaciones (postkantoor) | Paëlla | Brievbus | Poster van het stiergevecht |
| Madrid | E | Palacio Real | Catedral S. Miguel | Palacio de Comunicaciones | Paella | buzón | cartel de una corrida |

Das Umbauen

Karten der bereits ausliegenden Kombinationen dürfen zum Umbauen verwendet werden. Dazu nimmt man entweder alle Karten einer Kombination und verwendet sie für neue Kombinationen, oder man nimmt nur einen Teil der Karten. In diesem Falle müssen aber mindestens 4 Karten eines Sets bzw. 3 Karten einer Reihe liegen bleiben. Außerdem ist darauf zu achten, dass alle Karten, die auf dem Tisch ausliegen, auch weiterhin auf dem Tisch bleiben. Hat ein Spieler seinen Zug beendet, dürfen nur fehlerfreie Sets und Reihen ausliegen.

Beispiel

Das Set der Kategorie *Landestypische Leckereien* aus den Städten Paris, Bern, Lissabon, Berlin und Madrid liegt auf dem Tisch. Der Spieler, der an der Reihe ist, legt die Photokarten Berlin, Kategorie *Symbole*, und Berlin, Kategorie *Kirchen*, aus. Er nimmt sich die Photokarte Berlin, Kategorie *Landestypische Leckereien*, von dem ausliegenden Set hinzu, um eine neue *Berlin*-Reihe zu legen: *Landestypische Leckereien*, *Symbole*, *Kirchen*.



Joker eintauschen

Ein auf dem Tisch liegender Joker muss durch eine Photokarte mit dem entsprechenden Piktogramm oder Nationalitätskennzeichen ersetzt werden, bevor ein Spieler ihn aufnehmen darf. Der Spieler kann den Joker auf die Bank nehmen oder im selben Zug einsetzen.

Wer hat gewonnen?

Sobald ein Spieler seine letzte Karte legen konnte, hat er die Runde gewonnen. Die übrigen Spieler zählen die Karten, die sie noch auf der Bank haben. Jede Photokarte zählt einen Minuspunkt, jeder Joker zählt 10 Minuspunkte. Für jeden Spieler werden diese Punkte als Minuspunkte aufgeschrieben. Der Gewinner der Runde erhält die Summe aller Minuspunkte seiner Mitspieler als Pluspunkte gutgeschrieben.

Wer nach der vereinbarten Zahl von Runden die höchste Punktzahl hat, gewinnt das Spiel.

Sollte es einmal passieren, dass der Kartenvorrat aufgebraucht ist, bevor ein Spieler alle Karten ablegen konnte, erhält niemand Punkte. Eine solche Runde gilt als unentschieden.

Photo RUMMY



Pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans
 Auteur : Miriam Chachamu
 Design : Harnickell Design, Klaus Bender, Illustrations : Pragma Design
 Photos : Jan Erik Posth
 Jeu Ravensburger® n° 26 216 8

Contenu

108 cartes :
 102 photos prises dans 17 capitales européennes
 6 jokers
 4 chevaux

Principe du jeu

Le vainqueur est le premier joueur qui réussit à poser toutes ses cartes. Les cartes doivent être associées par capitale ou par thème, pour pouvoir être posées. Afin de faciliter les associations, sur chaque carte figurent 2 signes : un sigle pour indiquer la capitale du pays et un symbole pour indiquer le thème.

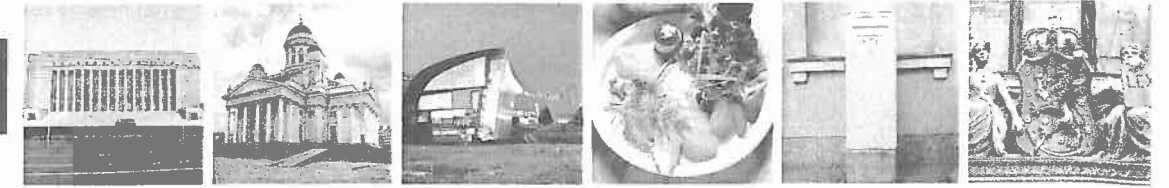
| Symboles | Thèmes |
|----------|---------------------|
| | Palais / Parlements |
| | Églises |
| | Curiosités |
| | Emblèmes |
| | Plats typiques |
| | Boîtes aux lettres |

Préparation

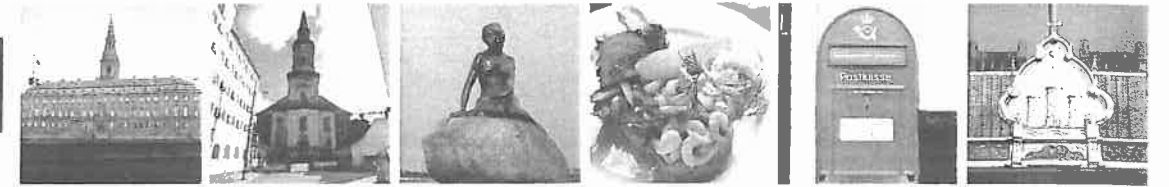
Les joueurs décident d'abord du nombre de manches qu'ils joueront. Chacun reçoit un chevallet. Les cartes sont ensuite mélangées, face cachée, sur la table, puis chaque joueur en pioche 8 et les place sur son chevallet, de manière à ce que les autres joueurs ne puissent pas les voir. Les cartes restantes sont empilées, toujours face cachée, en 5 paquets à peu près égaux. Le plus jeune joueur commence. La partie se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

C'est parti !

Le joueur dont c'est le tour doit piocher une carte de l'un des 5 paquets et choisit ensuite de poser ou non. Pour pouvoir poser, il faut former une combinaison de cartes dont soit les sigles, soit les symboles correspondent. Une combinaison doit être formée soit d'au moins 4 cartes avec le même symbole (= Série), soit d'au moins 3 cartes avec le même sigle (= Famille).



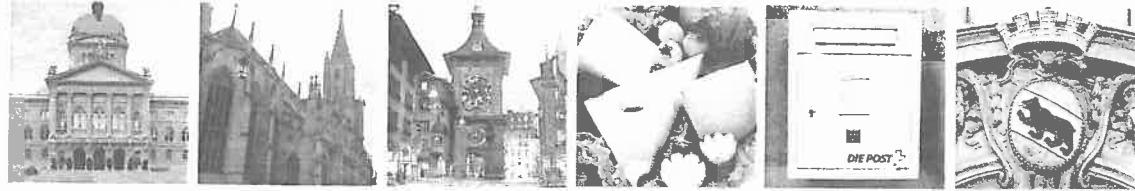
| Helsinki | FIN | Parlament | Dom | Kiasma Kunst-Museum | Kaviar | Briefkasten | Wappen von Finland |
|----------|-----|---------------------|------------|-----------------------------------|---------|-------------------|-------------------------|
| Helsinki | GB | Parliament building | Cathedral | Kiasma Museum of Art | Caviar | Letter box | Coat of arms of Finland |
| Helsinki | F | Parlement | Église | Musée d'art contemporain (Kiasma) | Caviar | Boîte aux lettres | Blason finlandais |
| Helsinki | I | Parlamento | Cattedrale | Museo d'arte "Kiasma" | Caviale | Cassetta postale | Stemma della Finlandia |
| Helsinki | NL | Parlement | Dom | Kiasma museum | Kaviaar | Brievbus | Wapen van Finland |
| Helsinki | E | Parlamento | Catedral | Kiasma, museo de arte | caviar | buzón | escudo de Finlandia |



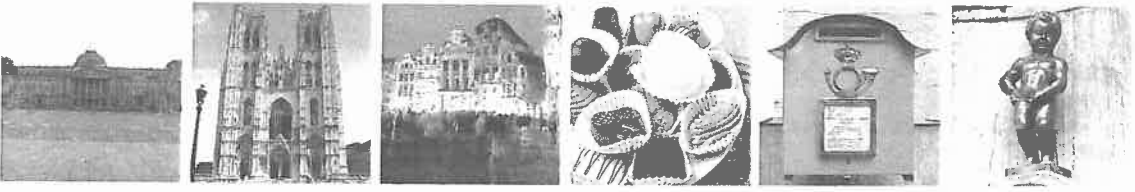
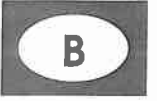
| Kopenhagen | DK | Schloss Christiansborg | Christianskirche | Kleine Meerjungfrau | Smørrebrød | Briefkasten | Stadtwappen |
|------------|----|----------------------------|---------------------------|---------------------|-------------|-------------------|-----------------------|
| Copenhagen | GB | Christiansborg Palace | Church of St. Christian | Little Mermaid | Smörgasbord | Letter box | City coat of arms |
| Copenhagen | F | Château de Christiansborg | Église de Saint-Christian | Petite Sirène | Smorrebrod | Boîte aux lettres | Armoiries de la ville |
| Copenhagen | I | Castello "Christiansborg" | Chiesa di San Cristiano | La sirenetta | Sandwich | Cassetta postale | Stemma della città |
| Kopenhagen | NL | Slot Christiansborg | Christianskerk | Zeemeermin | Smørrebrød | Brievbus | Stadswapen |
| Copenhagen | E | Castillo de Christiansborg | Eglesia de S. Cristiano | La sirenita | bocadillo | buzón | escudo de la ciudad |



| Lissabon | P | Castelo de São Jorge | Kathedrale Se | Estação de Rossio (Bahnhof) | Cabrito No Forno | Briefkasten | Hahn von Barcelos, Symbol Portugals |
|----------|----|-------------------------|--------------------------|------------------------------------|-------------------------------|-------------------|---|
| Lisbon | GB | Sao Jorge Castle | Se Cathedral | Estação de Rossion railway station | Cabrito no forno (roast goat) | Letter box | Symbol of Portugal: a cockerel |
| Lisbonne | F | Château de São Jorge | Cathédrale Sé Patriarcal | Gare de Rossio | Cabrito no forno | Boîte aux lettres | Coq de Barcelos, symbole du Portugal |
| Lisbona | I | Castello di San Giorgio | Cattedrale Sé | Stazione ferroviaria di Rossio | Capretto al forno | Cassetta postale | Gallo di Barcelos, simbolo del Portogallo |
| Lissabon | NL | Castelo de São Jorge | Sé Patriarcal | Station Estação de Rossio | Cabrito No Forno | Brievbus | Haan van Barcelos, symbool Portugal |
| Lisboa | E | Castillo de S. Jorge | Catedral Se | Estación de Rossio | Cabrito asado al forno | buzón | Gallo de Barcelos, símbolo de Portugal |



| | | | | | | | |
|-------|-----------|-------------------------|----------------------------|---------------------|-----------|-------------------|-----------------|
| Bern | D | Bundeshaus | Münster | Zytglogge Turm | Käse | Briefkasten | Berner Bär |
| Bern | GB | Parliament building | Minster | Zytglogge Tower | Cheese | Letter box | Bernese bear |
| Berne | F | Bundeshaus | Cathédrale | Tour de l'Horloge | Fromage | Boîte aux lettres | Ours bernois |
| Berna | I | Parlamento federale | Cattedrale | Torre dell'orologio | Formaggio | Cassetta postale | L'orso di Berna |
| Bern | NL | Nationaal parlement | Münsterkerk St. Vincentius | Zytglogge Turm | Kaas | Brievbus | Berner Beer |
| Berna | E | Edificio del parlamento | Catedral | El Torre Zytglogge | queso | buzón | el oso de Berna |



| | | | | | | | |
|-----------|-----------|-------------------|---------------------------|---------------|---------------|-------------------|--------------|
| Brüssel | D | Königspalast | Kathedrale St. Michel | Großer Platz | Konfekt | Briefkasten | Manneken Pis |
| Brussels | GB | Royal Palace | Cathedral St. Michel | Grande Place | Confectionery | Letter box | Manneken Pis |
| Bruxelles | F | Palais du Roi | Cathédrale Saint-Michel | Grand-Place | Confiserie | Boîte aux lettres | Manneken-Pis |
| Bruxelles | I | Palazzo reale | Cattedrale di San Michele | Piazza Grande | Dolciumi | Cassetta postale | Manneken Pis |
| Brüssel | NL | Koninklijk Paleis | St. Michiel's Kathedraal | Grote Markt | Pralines | Brievbus | Manneke Pis |
| Bruselas | E | Palacio Real | Catedral S. Miguel | Gran Plaza | bombones | buzón | Manneken Pis |



| | | | | | | | |
|---------|-----------|----------------|----------------------------|------------------------------|-------------------------------------|-------------------|-----------------------|
| Dublin | D | Leinster House | St. Patrick Kathedrale | Trinity College | Guinness | Briefkasten | Stadtwappen |
| Dublin | GB | Leinster House | St. Patrick's Cathedral | Trinity College | Guinness | Letter box | City coat of arms |
| Dublin | F | Leinster House | Cathédrale Saint-Patrick | Trinity College | Guinness | Boîte aux lettres | Armoiries de la ville |
| Dublino | I | Leinster House | Cattedrale di San Patrizio | Università "Trinity College" | Birra "Guinness" | Cassetta postale | Stemma della città |
| Dublin | NL | Leinster House | St. Patrick's Cathedrale | Trinity College | Wit bier | Brievbus | Stadswapen |
| Dublin | E | Leinster House | Catedral S. Patricio | Trinity College | Guinness, cerveza típica de Irlanda | buzón | escudo de la ciudad |

Il est permis de poser plusieurs combinaisons de cartes à la fois : par exemple, deux Séries et une Famille.

Tant qu'un joueur ne peut pas poser de combinaison, il se contente de piocher une nouvelle carte à chaque tour.

Un joker remplace n'importe quelle photo. Cependant, dans une Série ou une Famille, il doit toujours y avoir plus de photos que de jokers.

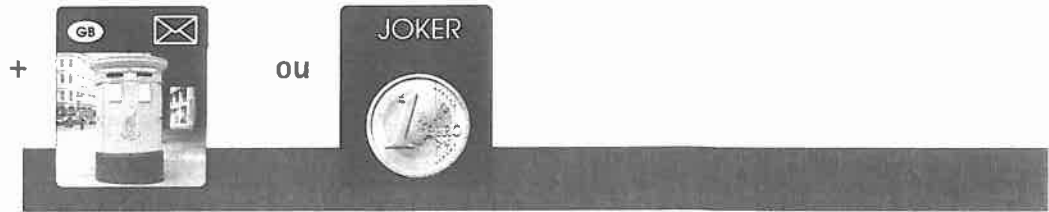
Les cartes posées sur la table peuvent être manipulées par tous les joueurs : un joueur qui a déjà posé peut donc compléter ou modifier les combinaisons.

Compléter les combinaisons

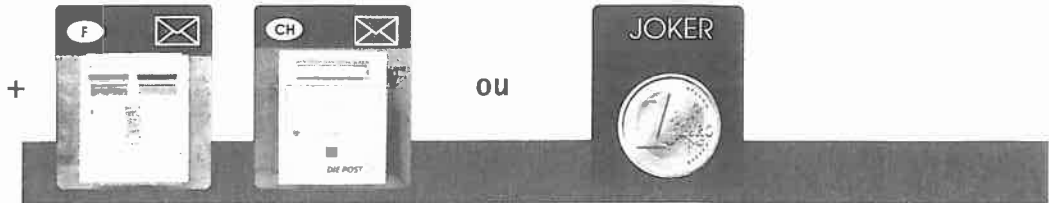
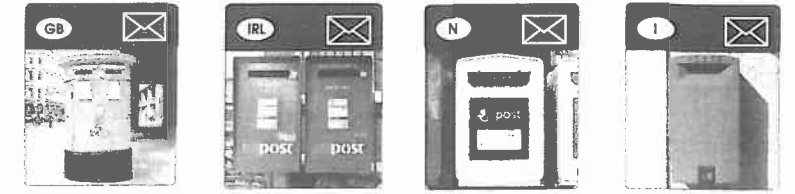
Seul le joueur qui a déjà posé au moins une Série ou une Famille a le droit de compléter une combinaison sur la table avec les cartes correspondantes. Il peut commencer juste après avoir posé sa première combinaison.

Exemples

Sur la table est posée une Famille *Londres*, composée de l'église, de la curiosité et du plat typique. Le joueur dont c'est le tour peut ajouter la boîte aux lettres de Londres, mais aussi un joker remplaçant n'importe quel thème.



Sur la table est posée une Série *Boîtes aux lettres* de Londres, Dublin, Oslo et Rome. Le joueur dont c'est le tour peut ajouter la boîte aux lettres de Paris ou de Berne, ou bien un joker.

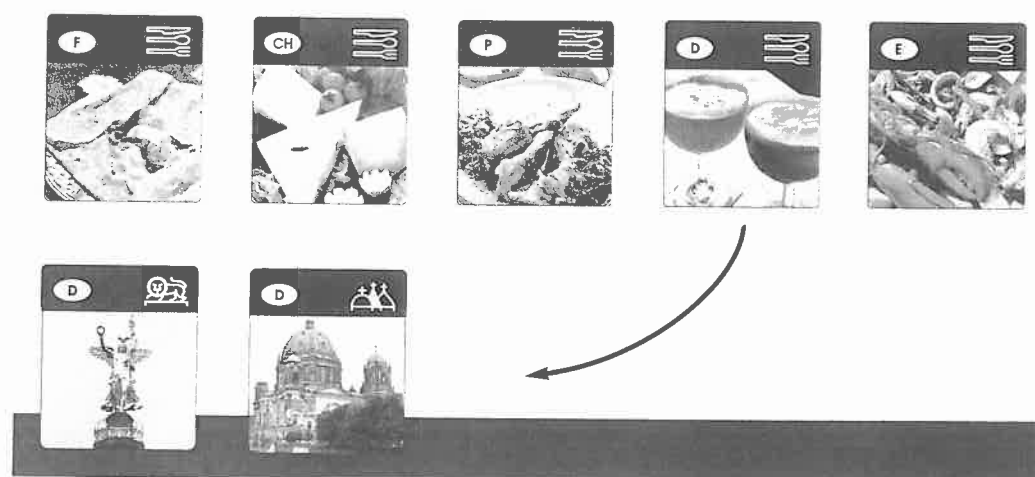


Modifier les combinaisons

Les cartes qui composent les combinaisons déjà posées peuvent être arrangées autrement. Le joueur peut prendre toutes les cartes d'une combinaison et les utiliser pour en former de nouvelles, ou utiliser seulement une partie des cartes. Dans ce cas, il ne faut pas oublier que chaque Série doit toujours être composée au minimum de 4 cartes et chaque Famille de 3 cartes. De plus, toutes les cartes qui étaient déjà sur la table doivent y rester. Quand le joueur a terminé, les Séries et les Familles sur la table doivent être bonnes.

Exemple

Sur la table est posée une Série *Plats typiques* de Paris, Berne, Lisbonne, Berlin et Madrid. Le joueur dont c'est le tour pose l'emblème de Berlin et l'église de Berlin. Il prend le plat typique de Berlin déjà sur la table et l'ajoute à ses deux cartes pour former une nouvelle Famille *Berlin* composée du plat typique, de l'emblème et de l'église.



Remplacer un joker

Pour avoir le droit de s'emparer d'un joker sur la table, un joueur doit le remplacer par une photo dont le symbole ou le sigle correspond à la combinaison. Il peut alors placer le joker sur son chevalet ou l'utiliser dans le même tour.

Qui a gagné ?

Dès qu'un joueur réussit à poser sa dernière carte, il gagne la manche. Les autres joueurs comptent alors le nombre de cartes qui leur restent : Pour chaque photo, le joueur perd 1 point et pour chaque joker 10 points, qui sont inscrits en négatif sur la feuille de marque. Le vainqueur, lui, marque un nombre de points positifs égal à la somme des points perdus par les autres.

Le joueur qui possède le plus de points à la fin du nombre de manches fixé au début gagne la partie.

Si la pioche est épuisée avant qu'un joueur ait réussi à poser toutes ses cartes, personne ne marque de points. La manche est considérée comme nulle.

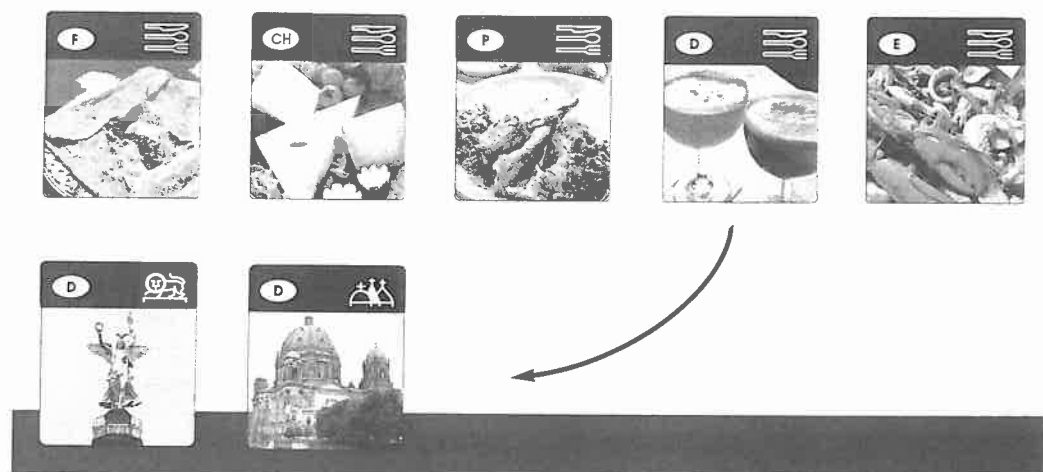
| | | | | | | |
|-----------|---------------------------------------|----------------------|---------------------------|---|--------------------|-------------------------|
| | | | | | | |
| Amsterdam | D Königlicher Palast am Dam | Oude Kerk | Handelshäuser | Matjes | Briefkasten | Stadtwappen |
| | | | | | | |
| Amsterdam | GB Royal Palace on the Dam | Old Church | Merchants' houses | Matjes (pickled herring) | Letter box | Coat of arms |
| | | | | | | |
| Amsterdam | F Palais royal, place du Dam | Oude Kerk | Comptoirs | Harengs assaisonnés | Boîte aux lettres | Armoiries de la ville |
| | | | | | | |
| Amsterdam | I Palazzo reale | La chiesa vecchia | Case mercantili | Airinghe marinate | Cassetta postale | Stemma della città |
| | | | | | | |
| Amsterdam | NL Koninklijk Paleis op de Dam | Oude Kerk | Grachtenhuizen | Zoute haring | Brievbus | Stadswapen |
| | | | | | | |
| Amsterdam | E Palacio Real | Oude Kerk | casas de comercio | arenque fresco | buzón | escudo de la ciudad |
| | | | | | | |
| Athen | D Parlament | Mitropoli | Parthenon Tempel | Schafskäse mit Oliven | Briefkasten | Athene |
| | | | | | | |
| Athens | GB Parliament | Metropolis | Parthenon | Feta cheese with olives | Letter box | Athena |
| | | | | | | |
| Athènes | F Parlement | Petite Métropole | Parthénon | Feta aux olives | Boîtes aux lettres | Athéna |
| | | | | | | |
| Atene | I Parlamento | Tempio metropolitano | Il Partenone | Feta con olive | Cassetta postale | Atena |
| | | | | | | |
| Athene | NL Parlementsgebouw | Mitropoli | Parthenon | Fêta | Brievbus | Athena |
| | | | | | | |
| Atenas | E Parlamento | Mitropoli | El Partenón | queso de leche de oveja y aceitunas | buzón | Atenea |
| | | | | | | |
| Berlin | D Reichstag | Berliner Dom | Brandenburger Tor | Berliner Weisse | Briefkasten | Siegesengel |
| | | | | | | |
| Berlin | GB Parliament building | Berlin Cathedral | Brandenburg Gate | Berliner Weisse (beer) | Letter box | Angel of Victory |
| | | | | | | |
| Berlin | F Reichstag | Église de Berlin | Porte de Brandebourg | Bière blonde de Berlin | Boîte aux lettres | Ange de la Victoire |
| | | | | | | |
| Berlino | I Palazzo del Reichstag | Duomo di Berlino | Porta di Brandeburgo | Birra "Berliner Weisse" | Cassetta postale | Angelo della vittoria |
| | | | | | | |
| Berlijn | NL Rijksdaggebouw | Berlijnse Dom | Brandenburger Tor | Berliner Weiße | Brievbus | Siegesäule |
| | | | | | | |
| Berlin | E El Reichstag | Catedral de Berlín | La Puerta de Brandenburgo | Berliner Weisse, cerveza típica de Berlín | buzón | El Ángel de la victoria |

Converting

Cards belonging to the combinations already laid out may be used in conversions. To do this, take either all of the cards in a combination and use them in new combinations, or only some of them. In this case, however, at least 4 cards of one set or 3 cards of one row must remain. Also, note that all of the cards that have been laid out on the table must remain there. There must not be any mistakes in the sets and rows on the table at the end of a player's turn.

Example:

The set of the National Delicacies category consisting of the cities of Paris, Bern, Lisbon, Berlin and Madrid is on the table. The player whose turn it is places the photo cards of the categories Berlin Symbols and Churches on the table. He then takes the Berlin photo card category National Delicacies from the set that has been laid out in order to make a new Berlin row: Symbols, Churches, National Delicacies.



"Cashing in" the joker

A joker on the table must be replaced by a photo card with the appropriate pictogram or abbreviation before any player may re-use it. This player may put the joker on their rack, or may use it in the same turn.

Who's the winner?

Once a player is able to use his last card, he has won the round. The other players count the cards remaining on their racks. Each photo card counts as one minus point, and a joker is 10 minus points. These points are written down as minus points for the players, and the player who won the round is credited with the other players' minus points.

The player with the highest number of points after the agreed number of rounds wins the game.

No one receives any points if the cards are used up before one of the players is able to lay out all of his or her cards. This round will count as a draw.

Photo RUMMY



Un gioco per 2 a 4 giocatori dagli 8 anni in su
Autore: Miriam Chachamu
Design: Harnickell Design, Klaus Bender, Illustrazioni: Pragma Design
Foto: Jan Erik Posth
Gioco Ravensburger® n° 26 216 8

Contenuto

108 carte:
102 con fotografie di 17 capitali europee
6 jolly
4 supporti

Di cosa si tratta?

Per vincere il gioco bisogna riuscire a calare sul tavolo per primi tutte le carte che si ha in mano, combinando correttamente le carte in base alle capitali o alle categorie. Per facilitare le combinazioni tutte le carte con le fotografie sono contrassegnate da dei disegni: le targhette nazionali rappresentano le singole capitali dei Paesi, le icone le singole categorie.

| Icona | Categoria |
|-------|-------------------------------|
| | Palazzi o sedi del Parlamento |
| | Chiese |
| | Curiosità da visitare |
| | Simboli |
| | Specialità gastronomiche |
| | Cassette postali |

Prima di incominciare

Prima di tutto bisogna concordare quante partite si vuole giocare. Ogni giocatore riceve un supporto dove appoggerà le carte. Queste vengono mescolate capovolte, in modo che non si vedano; ogni giocatore ne sceglie 8 e le ripone sul suo supporto, cosicché gli altri giocatori non possano vederle.

Le carte restanti vengono preparate, sempre con il lato della fotografia rivolto verso il basso, in 5 mazzetti più o meno uguali. Il giocatore più giovane inizia la partita. Si gioca a turno in senso orario.

E ora via!

Il giocatore di turno **deve** prima pescare una carta da uno dei 5 mazzetti; poi può già calare sul tavolo le sue carte se le fotografie corrispondono tra loro o per le targhette, o per le icone. La combinazione consiste o in almeno 4 carte con la stessa icona (=set) oppure in almeno 3 carte con la stessa targhetta (=serie). Eventualmente si possono calare anche più combinazioni, per esempio due set ed una serie.

Finché un giocatore non riesce a creare una combinazione, pescherà ogni volta soltanto una carta nuova dal mazzetto.

Un jolly può essere utilizzato al posto di qualsiasi altra carta. Tuttavia in un set oppure in una serie ci devono essere sempre più carte che jolly.

Le carte mostrate sono a disposizione di tutti i giocatori: ciascun partecipante che ha già calato una combinazione, può utilizzare le carte sul tavolo per fare delle aggiunte o creare nuove composizioni.

Accostare

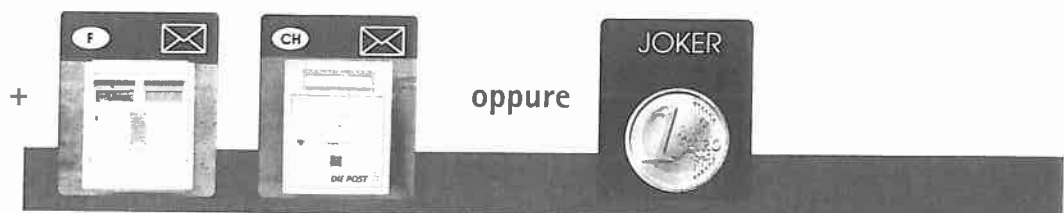
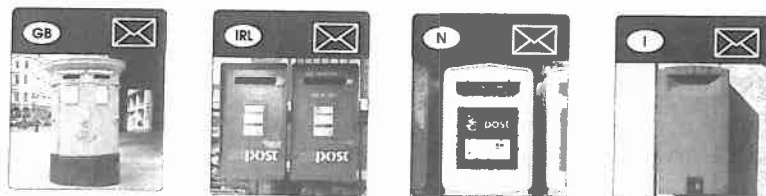
Soltanto dopo aver calato il suo primo set o la sua prima serie un giocatore può accostare a piacimento tutte quelle carte che si trovano già sul tavolo e che sono adatte ad altre combinazioni.

Esempi:

Sul tavolo si trova la serie Londra con le categorie *Chiese*, *Curiosità da visitare*, *Specialità gastronomiche*. Il giocatore di turno può accostare la categoria *Cassette postali*, ma anche un jolly in sostituzione di una della categorie.



Sul tavolo si trova un set della categoria *Cassette Postali* delle città di Londra, Dublino, Oslo e Roma. Il giocatore di turno può aggiungere le carte di Parigi e Berna della categoria *Cassette Postali* oppure un jolly.



A player may also put several combinations on the table at the same time, e.g. two sets and one row.

If a player does not have a combination, he or she simply takes a new card when it is his or her turn.

A joker can be used in place of any photo card. However, a set or row must contain more photo cards than jokers.

The cards that are placed on the table can be used by anyone; any player who has already placed cards on the table can use them to add to, or in a conversion.

Adding on

Only when a player has laid out a full set or first row may he or she add any number of matching cards to other combinations on the table. This may be done as soon as the player has laid out his or her set or row.

Examples:

The London row with the categories *Churches*, *Sights*, *National Delicacies* is on the table. The player whose turn it is may add the *letter boxes* category, or a joker as a substitute for one of the categories.



A set in the *letter boxes* category is on the table, consisting of the cities London, Dublin, Oslo and Rome. The player whose turn it is may add the Paris and Bern photo cards from the *letter boxes* category, or a joker.

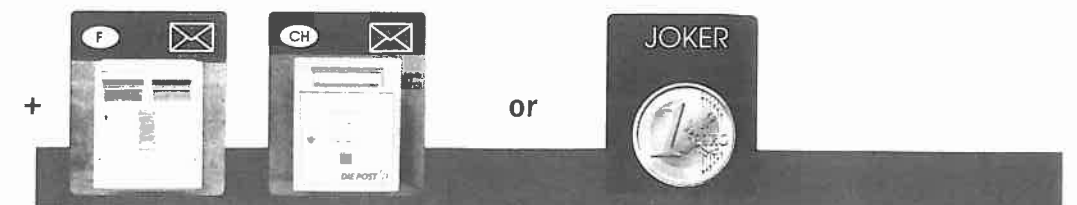
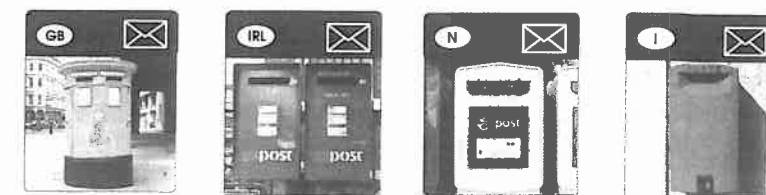


Photo RUMMY



A game for 2 - 4 people aged from 8 years
 Author: Miriam Chachamu
 Design: Harnickell Design, Klaus Bender, Illustrations: Pragma Design
 Photos: Ravensburger® game no. 26 216 8

Contents

108 cards:
 102 photo cards of 17 European capitals
 6 jokers
 4 racks

The aim of the game

The first player to use up all of his or her photo cards is the winner. To do this, the photo cards are grouped according to capitals or categories, and placed on the table. To make it easier, the cards are all marked: the national abbreviations represent capitals and the symbols represent the individual categories.

| Pictogram | Category |
|-----------|------------------------------------|
| | Palaces or parliamentary buildings |
| | Churches |
| | Sights |
| | Symbols |
| | National Delicacies |
| | Letter boxes |

Before Playing

First, the players agree how many rounds are to be played, and each player is given a rack. The cards are shuffled on the table (face down), and each player takes 8 photo cards. These cards are put on the racks, out of sight of the other players. The remaining cards are placed face down in 5 stacks of roughly the same height. The youngest player goes first, and the game is played in a clockwise direction.

Off we go!

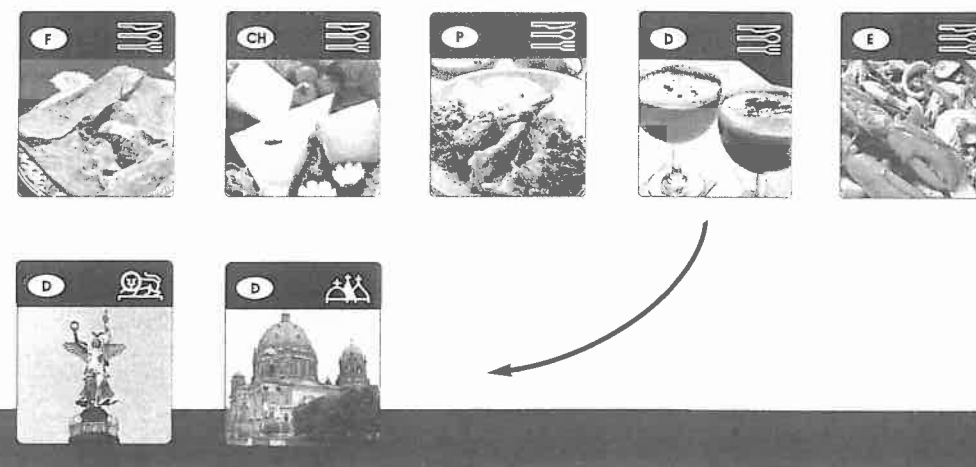
The player whose turn it is must first take a card from one of the five stacks and then may, if he or she is able, place cards on the table. If this is the case, the photo cards must all have the same abbreviation or pictogram, and the combination must consist either of at least 4 photo cards with the same pictogram (= set), or of at least 3 photo cards with the same abbreviation (= row).

Modificare le combinazioni

Le carte delle combinazioni già calate possono essere riutilizzate per nuove composizioni. Si possono prendere o tutte le carte di una combinazione esistente oppure solo una parte di esse. In quest'ultimo caso devono però restare sul tavolo almeno 4 carte di un set oppure 3 carte di una serie. Inoltre bisogna fare attenzione che tutte le carte che si trovano esposte sul tavolo vi restino anche dopo. Una volta che un giocatore ha fatto la sua mossa, sul tavolo ci devono essere soltanto dei set o delle serie corrette.

Esempio:

Sul tavolo si trova il set della categoria *Specialità gastronomiche* delle città di Parigi, Berna, Lisbona, Berlino e Madrid. Il giocatore di turno cala le carte Berlino, categoria *Simboli* e Berlino, categoria *Chiese*. Dal set delle categorie *Specialità gastronomiche* già esposto sul tavolo prende la carta Berlino, per creare una nuova serie Berlino: *Specialità gastronomiche*, *Simboli* e *Chiese*.



Sostituzione del Jolly

Un jolly che si trova sul tavolo deve essere sostituito o da una carta con l'icona o da una targhetta corrispondente prima che un altro giocatore la possa prendere. Il giocatore può riporre il jolly sul suo supporto oppure utilizzarlo subito per la mossa in corso.

Chi ha vinto ?

Non appena un giocatore riesce a calare la sua ultima carta, vince la partita. Gli altri giocatori contano le carte che hanno sul supporto. Ogni carta con la foto vale un punto di penalità, ogni jolly invece vale 10 punti di penalità. Si prende quindi nota dei punti di penalità di ciascun giocatore. La somma di tutti questi punti "negativi" diventa il punteggio di vantaggio vero e proprio del vincitore della partita.

Colui che raggiunge il punteggio più alto dopo il numero di partite prestabilito, vince il gioco.

Se la scorta delle carte dovesse esaurirsi prima che un giocatore riesca a calare tutte le sue carte, non viene attribuito alcun punteggio. Una partita di questo tipo si conclude in parità.

Photo RUMMY



Een spel voor 2 - 4 personen vanaf 8 jaar
Auteur: Miriam Chachamu
Design: Harnickell Design, Klaus Bender, Illustratie: Pragma Design
Fotos: Jan Erik Posth
Ravensburger® spel nr. 26 216 8

Inhoud

108 kaarten:
102 afbeeldingen uit 17 Europese hoofdsteden
6 jokers
4 kaartenhouders

Wat is het doel?

Wie als eerste al zijn kaarten kan uitleggen, beëindigt het spel en is winnaar. De kaarten worden naar hoofdsteden of categorieën gerangschikt en uitgelegd. Om de ordening te vergemakkelijken zijn de kaarten als volgt gemerkt:
De nationaliteitstekens staan voor de betreffende hoofdsteden en symbolen voor de verschillende categorieën.

| Pictogram | Categorie |
|-----------|-----------------------------------|
| | Paleizen resp. Parlementsgebouwen |
| | Kerken |
| | Bezienswaardigheden |
| | Symbolen |
| | Nationale lekkernijen |
| | Brievenbussen |

Vorbereitung

Eerst moet worden vastgesteld, hoeveel ronden gespeeld worden. Iedere speler krijgt een kaartenhouder. De kaarten worden blind op de tafel door elkaar gemengd. Vervolgens trekt iedere speler 8 kaarten, die hij op zijn kaartenhouder plaatst, zodat de andere spelers ze niet kunnen bekijken.
De overige kaarten worden met de beeldzijde naar beneden in 5, ongeveer gelijke stapels verdeeld. De jongste speler begint. Daarna is telkens de linker buurman aan de beurt.

Het spel kan beginnen!

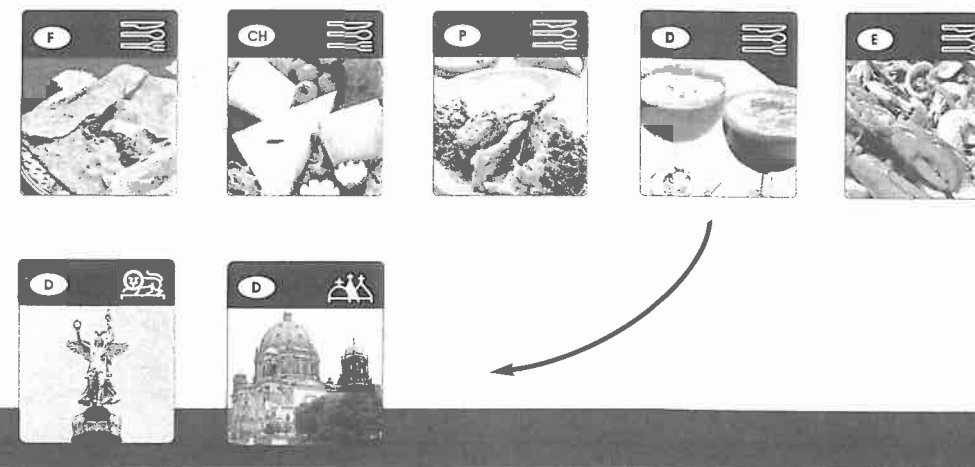
Wie aan de beurt is, moet eerst een kaart van een van de 5 stapels nemen en mag daarna, als dat kan, een of meer kaarten uitleggen. In dat geval moeten de kaarten wat betreft nationaliteitstekens of pictogrammen overeenstemmen.
Een combinatie moet uit minstens 4 kaarten met eenzelfde pictogram (=set) of uit minstens 3 kaarten met hetzelfde nationaliteitsteken (=rij) bestaan.

Otra combinación

Las cartas ya expuestas se pueden combinar de otra manera. O se toman todas las cartas de la combinación o se eligen solamente algunas. Pero, en este caso, las cartas restantes tienen que bastar para la combinación (4 para un flux y 3 para una serie). Además, todas las cartas de las combinaciones originales tienen que quedar en la mesa y formar parte de fluxes o series al final del turno del jugador que ha combinado las cartas de otra manera.

Ejemplo:

Se ha expuesto un flux de la categoría *especialidades culinarias* de las ciudades de *París, Berna, Lisboa, Berlín y Madrid*. El jugador al que le toca el turno enseña sobre la mesa dos cartas de *Berlín*, una de la categoría *simbolo* y otra de la categoría *iglesias*. Toma del flux de la categoría *especialidades culinarias* ya expuesto la carta de *Berlín* y la incorpora en su nueva serie con cartas de *Berlín*. Es decir que ha utilizado esta carta para formar su nueva serie.



Recoger los comodines expuestos

Como ya hemos comentado anteriormente, un comodín puede sustituir cualquier carta. Si un jugador tuviese la carta sustitutiva, puede cambiar la carta correspondiente por el comodín y utilizar éste a su conveniencia en cualquier otra combinación o colocarlo en su soporte.

Fin del juego

Cuando un jugador puede colocar su última carta en la mesa, ha ganado la partida. Los demás jugadores deberán contar las cartas que aún tengan en su soporte. Cada carta con fotografía se penaliza con un punto negativo y cada comodín con 10 puntos negativos. Se anotan los puntos negativos de cada jugador. El ganador recibe la suma de los puntos negativos de los demás como puntos positivos.

Después del número de partidas determinado, el jugador que tiene la mayoría de los puntos ha ganado el juego.

Si alguna vez se agotan las cartas antes de que alguien haya colocado su última carta en la mesa, nadie recibirá puntos. La partida termina con un empate.

Se puede también, al mismo tiempo, colocar varias combinaciones de cartas en la mesa, por ejemplo dos series y un flux.

Si un jugador no puede exhibir ninguna combinación sobre la mesa, sólo roba una nueva carta de uno de los mazos.

Un comodín puede sustituir a cualquier carta. Sin embargo, una serie o un flux tiene que componerse de más cartas con fotografías que de comodines.

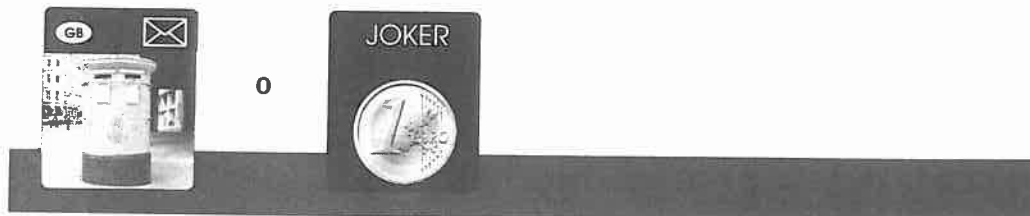
Todos los jugadores pueden utilizar las cartas que otro jugador ha dejado sobre la mesa. Es decir: cada jugador que ya ha exhibido cartas puede también utilizar cualquier combinación que esté sobre la mesa; puede incorporar una de sus cartas a una combinación o combinar las cartas ya exhibidas de otra manera.

Incorporación

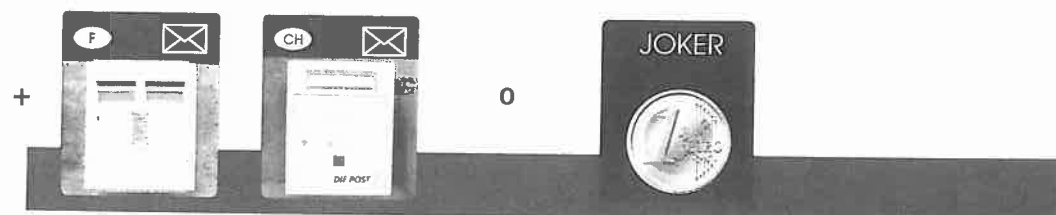
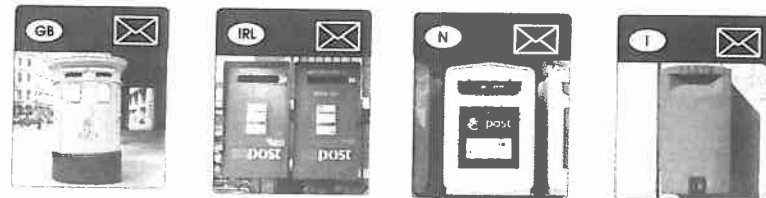
Una vez exhibidas las cartas, cada jugador puede ampliar las combinaciones ya expuestas con cartas adecuadas. Es posible hacerlo directamente después de enseñar sus primeras combinaciones.

Ejemplos:

Se ha expuesto la serie *Londres* con las categorías *iglesias*, *curiosidades* y *especialidades culinarias*. Un jugador (que ya ha enseñado una combinación) puede incorporar la categoría *buzones* de la misma placa de nacionalidad o un comodín para sustituir una categoría que aún falta en la serie.



Se ha expuesto un flux de la categoría *buzones* de las ciudades de *Londres*, *Dublín*, *Oslo* y *Roma*. Quien tiene el turno puede incorporar las cartas con fotografías de *París* y *Berna* de la categoría *buzones* o un comodín.



Men mag ook meer combinaties in een beurt uitleggen, bijvoorbeeld twee sets en een rij.

Zolang een speler geen combinatie uitleggen kan, moet hij toch iedere beurt een kaart nemen.

Een joker kan in plaats van iedere willekeurige kaart gebruikt worden. In een set of rij moeten echter altijd meer fotokaarten dan jokerkaarten aanwezig zijn.

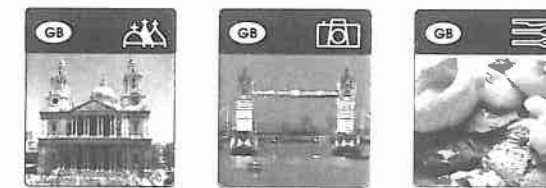
De uitgelegde kaarten staan alle spelers ter beschikking d.w.z. een speler die eenmaal heeft uitgelegd, mag ze gebruiken om aan te leggen of om te bouwen.

Aanleggen

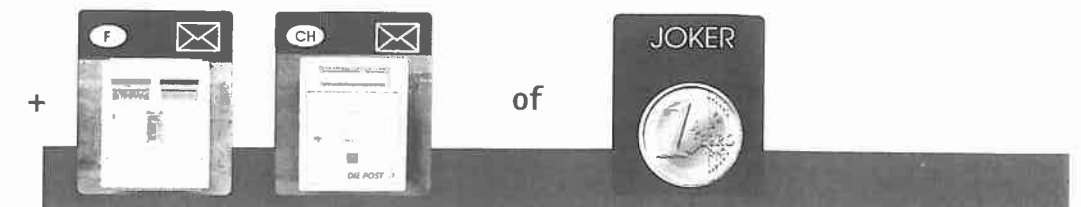
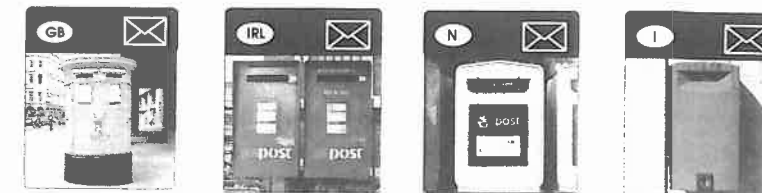
Pas wanneer een speler zijn eerste set of rij heeft kunnen uitleggen, mag hij zoveel kaarten als hij wil aanleggen bij combinaties die al op tafel liggen. Daarmee mag hij beginnen direct nadat hij zijn eerste combinatie heeft uitgelegd.

Voorbeelden

De rij *Londen* met de categorieën *kerken*, *bezienswaardigheden*, *nationale lekkernijen* ligt op tafel. De speler die aan de beurt is, kan de categorie *brievenbussen* aanleggen, maar ook nog een joker als plaatsvervanger voor een van de overige categorieën.



Op de tafel ligt een set van de categorie *brievenbussen* uit de steden *Londen*, *Dublín*, *Oslo* en *Rome*. De speler die aan de beurt is, kan de kaarten met de categorie *brievenbussen* van *París* en *Bern* aanleggen of een joker.



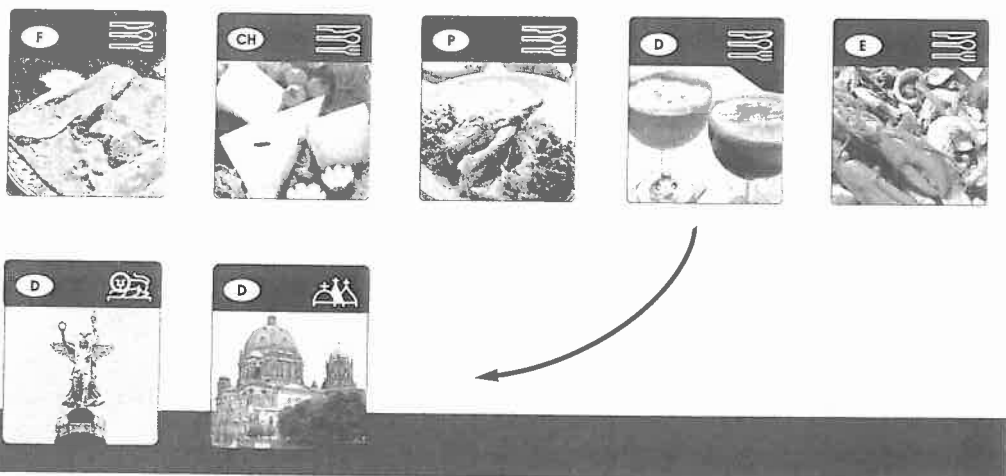
Ombouwen

Alle uitgelegde kaarten mogen gebruikt worden voor ombouwen. Daartoe gebruikt men alle kaarten van een combinatie voor nieuwe combinaties. Of men gebruikt slechts een gedeelte van de kaarten.

In het laatste geval moeten tenminste 4 kaarten van een set of 3 kaarten van een rij blijven liggen. Bovendien moeten reeds uitgelegde kaarten steeds in het spel blijven. Als een speler zijn beurt beëindigt, mogen er slechts reglementaire sets van rijen blijven liggen.

Voorbeeld

Een set van de categorie nationale lekkernijen uit de steden Parijs, Bern, Lissabon, Berlijn en Madrid ligt op tafel. De speler die aan de beurt is, legt de kaarten Berlijn, categorie Symbolen en Berlijn, categorie kerken uit. Hij neemt de kaart Berlijn, categorie nationale lekkernijen van de reeds liggende set om een nieuwe Berlijn-rij te beginnen nl. nationale lekkernijen, symbolen en kerken.



Joker omruilen

Een gebruikte joker kan alleen door de kaart met het bedoelde pictogram of nationaliteitsteken vervangen worden, voordat een speler hem mag wegnemen. De speler kan de joker op zijn kaartenhouder zetten of hem in dezelfde beurt opnieuw gebruiken.

Wie wint?

Zodra een speler zijn laatste kaart uitlegt, heeft hij deze ronde gewonnen. De andere spelers tellen de kaarten die nog op de kaartenhouder staan. Iedere kaart telt voor een minpunt; iedere joker telt voor 10 minpunten. De minpunten van alle spelers worden genoteerd. De winnaar van de ronde krijgt de som van alle minpunten als pluspunten.

Wie na het overeengekomen aantal ronden het hoogste aantal punten heeft, is de winnaar van het spel.

In het geval dat de voorraad kaarten uitgeput is, voordat een speler al zijn kaarten heeft kunnen uitleggen, krijgt niemand punten. Een dergelijke ronde is dan onbeslist.

Photo RUMMY



Un juego para 2 - 4 jugadores desde 8 años de edad

Autor: Miriam Chachamu

Diseño: Harnickell Design, Klaus Bender, Ilustración: Pragma Design

Fotografías: Jan Eric Posth

Juegos Ravensburger® no. 26 216 8

Contenido

108 cartas:

102 cartas con fotografías de 17 capitales europeas

6 comodines

4 soportes para depositar las cartas

Meta del juego

El objetivo de este juego, para cada uno de los jugadores, es el de quedarse cuanto antes sin cartas en el soporte. Para ganar el juego, se tienen que ordenar las cartas con fotografías por ciudades o categorías y colocarlas en la mesa. Para facilitar la combinación, todas las cartas con fotografías están marcadas: las placas de nacionalidad caracterizan las diferentes capitales, y los símbolos caracterizan las categorías.

| Pictograma | Categoría |
|------------|-------------------------------------|
| | palacios o edificios del parlamento |
| | iglesias |
| | curiosidades |
| | símbolo |
| | especialidades culinarias |
| | buzones |

Antes de la partida

Se tiene que determinar el número de partidas que se jugarán. Cada jugador recibe un soporte. Las cartas con fotografías se mezclan con la imagen hacia abajo. Cada jugador roba 8 cartas y las coloca en su soporte de manera que los otros no puedan verlas.

Con las otras cartas se forman 5 mazos aproximadamente iguales. El jugador más joven comienza. Después se continúa en sentido del reloj.

Desarrollo del juego!

Quien tiene el turno en primer lugar debe robar una carta de uno de los 5 mazos. Después, puede exhibir cartas sobre la mesa si es posible.

Si quiere exhibir cartas sobre la mesa, éstas tienen que mostrar o la misma placa de nacionalidad o el mismo símbolo. Puede combinar por lo menos 4 cartas con el mismo símbolo (= flux) o 3 cartas con la misma placa de nacionalidad (= serie).