

3. Splitten

Man teilt eine große Reihe oder Gruppe, so daß zwei kleinere Reihen oder Gruppen entstehen, wobei die Mindestanzahl von 3 Steinen pro Serie immer erhalten bleiben muß.

Beispiel 1:

Es liegt die Reihe „2 - 3 - 4 - 5 - 6“ in rot. Selbst besitzt man eine rote 4.

Man teilt diese Reihe nun vor oder nach der 4. Zusammen mit der eigenen 4 ergeben sich die Reihen: „2 - 3 - 4“ in rot und „4 - 5 - 6“ in rot.

Beispiel 2:

Auf dem Tisch liegt die Reihe „4 - 5 - 6 - 7“ in blau und die Gruppe „7 rot - 7 schwarz - 7 blau - 7 gelb“. Selbst besitzt man eine gelbe 7.

Man nimmt nun aus der Reihe die blaue 7 und aus der Gruppe die rote 7.

Zusammen mit der eigenen gelben 7 kann man eine neue Siebener-Gruppe ablegen.

4. Den Joker ersetzen

Ein Joker kann für jede beliebige Zahl eingesetzt und durch einen passenden Stein wieder ausgetauscht werden. Er muß jedoch noch im gleichen Zug in einer neuen Reihe oder Gruppe abgelegt werden.

Außerdem gilt: Gruppen oder Reihen mit Joker dürfen nicht gesplittet werden.

Wichtig:

Jeder Spieler darf nach den gegebenen Regeln manipulieren, wie er will. Eine Gruppe oder Reihe darf dabei niemals weniger als 3 Steine besitzen. Und ein Spieler hat für das Manipulieren nur höchstens 2 Minuten Zeit (Armbanduhr!). Überschreitet er dieses Zeitlimit, muß er alle Steine, die auf dem Tisch liegen und noch nicht zu Gruppen oder Reihen zusammengefügt sind, auf seinen Aufsteller zurücknehmen und aus dem Pool zusätzlich drei „Strafsteine“ aufnehmen.

Ende des Spieles

Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Spieler alle eigenen Steine ablegen konnte. Der betreffende Spieler ist dann der Gewinner des Spieles.

Punktwertung

Die anderen Spieler zählen die Werte aller Steine zusammen, die zum Schluß noch auf ihren Aufstellern liegen. Diese Summen werden in einer Liste als „Minus-Wert“ notiert. Hat ein Spieler noch einen Joker auf seinem Aufsteller, wird dieser mit 30 Minuspunkten gewertet.

Der Gewinner schreibt sich alle Minuspunkte seiner Mitspieler als Pluspunkte gut.

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. Der Gewinner schreibt sich die verdoppelten Minuspunkte als Pluspunkte gut.

2. Verändern des Zeitlimits

Beim Manipulieren wurde in der vorliegenden Regel ein Zeitlimit von 2 Minuten vorgeschlagen. Man kann selbstverständlich dieses Limit nach oben oder unten verändern oder auch ganz ohne Zeitlimit spielen.

3. Der letzte Stein

Man kann zu Beginn den obersten Stein des einzigen Achter-Stapels 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.



Rummy

Spieler: 2-4

Alter: ab 8 Jahre/Erwachsene

Spieldauer: 30-60 Minuten

Inhalt: 106 Spielsteine
4 Aufsteller
Spielanleitung



Georg Reulein GmbH + Co. KG.
Waldstraße 38
Postfach 2254
90763 Fürth/Bayern



Bitte aufbewahren!

4400 4401 4402 4403 4410 4411

5/92-Ausstattungs- und Farbänderungen vorbehalten.

Spielvorbereitung

Anzahl der Spieler und Spielmaterial

Rummy kann von 2, 3 oder 4 Spielern gespielt werden. Jeder Spieler erhält einen Aufsteller. Das Spiel enthält 104 Spielsteine mit Zahlen, sowie 2 Joker. Die Steine sind von 1 bis 13 numeriert. Jede solche 13er-Serie gibt es je zweimal in den Farben schwarz, rot, blau und gelb.

Das Mischen und Verteilen der Spielsteine

Zu Beginn des Spieles werden alle 106 Rummy-Steine verdeckt auf den Tisch gelegt, gut gemischt und danach (ohne die Zahlen anzusehen) in Stapeln zu je 7 – der letzte Stapel zu 8 Steinen – angeordnet.

Jeder Spieler nimmt sich zwei solcher Stapel, insgesamt also 14 Spielsteine, und legt sie auf seine Aufsteller. Dabei „arrangiert“ er seine Steine in Serien, die mindestens aus 3 Steinen bestehen müssen. Es gibt zwei Arten von Serien:

1. Reihen

Eine Reihe besteht aus mindestens 3 Steinen, wobei die Steine dieselbe Farbe haben und numerisch aufsteigen (z.B. 3 - 4 - 5 / alle Steine gelb).

2. Gruppen

Eine Gruppe besteht aus mindestens 3 Steinen, wobei die Steine die gleiche Zahl besitzen, jedoch unterschiedliche Farben haben müssen (z.B. 9 rot - 9 schwarz - 9 blau). Da es nur 4 Farben gibt, kann eine Gruppe aus höchstens 4 Steinen bestehen, denn innerhalb einer Gruppe darf nicht zweimal dieselbe Farbe vorkommen.

Wer beginnt?

Hat jeder Spieler seine 14 Spielsteine erhalten, nimmt sich jeder von einem der restlichen Stapel einen beliebigen Stein. Wer dabei die höchste Zahl zieht, darf beginnen. Die gezogenen Steine werden wieder unter die Stapel zurückgelegt.

Ziel des Spieles

Jeder Spieler versucht, möglichst schnell seine Spielsteine abzulegen. Wer dies als erster schafft, gewinnt das Spiel.

Spielverlauf

Grundregeln

Wer an der Reihe ist, hat nur eine Absicht: Er versucht, eigene Steine herauszulegen. Wenn er mit dem Herauslegen fertig ist, kommt der nächste Spieler an die Reihe. Kann ein Spieler keinen einzigen Stein herauslegen, so muß er von den bei der Verteilung übriggebliebenen Spielsteinen (Pool) einen Stein aufnehmen – und zwar von einem beliebigen Stapel den obersten – und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Das Herauslegen

Herauslegen bedeutet, eine Reihe oder eine Gruppe von **mindestens 3 Steinen** offen auf den Tisch auszulegen. Eine Reihe oder Gruppe muß dabei immer getrennt von den anderen liegen. Beim **ersten** Herauslegen braucht ein Spieler mindestens **30 Punkte**. Die Punkte einer Serie ergeben sich, indem man die Zahlen der Steine addiert. Die nötigen 30 Punkte für das erste Herauslegen können sich entweder aus einer einzigen Reihe oder Gruppe oder aus mehreren zusammen ergeben. Wer an der Reihe ist und noch keine 30 Punkte für das erste Herauslegen zusammenbekommt, muß einen Stein aus dem Pool nehmen, und der nächste Spieler ist dran.

Wer jedoch das erste Herauslegen geschafft hat, braucht beim weiteren Herauslegen während des Spieles keine bestimmte Punktzahl mehr zu beachten.

Der Joker

Ein Joker kann anstelle jeder beliebigen Zahl und Farbe verwendet werden. Er hat innerhalb einer Serie den Wert des Steines, den er ersetzt.

Das „Manipulieren“

Jeder Spieler, der das erste Herauslegen mit mindestens 30 Punkten geschafft hat, darf mit allen herausgelegten Serien (also den eigenen **und** den fremden Gruppen oder Reihen) „manipulieren“. Das heißt, daß der Spieler Reihen und Gruppen umbauen darf, von seinem Aufsteller dabei auch einzelne Steine an Reihen und Gruppen anlegen kann, also alles tun darf, um seine Steine so schnell wie möglich auf den Tisch zu bekommen.

Eine Auswahl von Beispielen für das „Manipulieren“:

1. Hinzufügen

Man fügt vom eigenen Brett einen oder mehrere passende Steine einer bereits ausgelegten Reihe oder Gruppe hinzu.

Beispiele:

Es liegt die Reihe „6 - 7 - 8 in blau“. Man könnte hier eine blaue 5 oder eine blaue 9 hinzufügen.

Es liegt die Gruppe „11 rot - 11 blau - 11 gelb“. Hier kann man die schwarze 11 hinzufügen.

2. Hinzufügen und Wegnehmen

Man legt an eine Reihe einen eigenen Stein an, nimmt aber gleichzeitig einen anderen weg, um eine neue Reihe oder Gruppe bilden zu können.

Beispiel:

Es liegt die Reihe „8 - 9 - 10 in gelb“. Selbst besitzt man eine rote und eine schwarze 8 sowie eine gelbe 11. Man legt nun die gelbe 11 an, nimmt aber gleichzeitig aus der Reihe die gelbe 8 weg. Dadurch kann man zusätzlich eine neue Gruppe aus der roten, schwarzen und gelben 8 bilden.