

Rummy

Ein Spiel für 2-4 Personen
Ravensburger® Spiele Nr. 01 040 0

Inhalt

108 Kärtchen (+ 4 Reserve-Kärtchen),
4 Aufsteller für die Kärtchen.

Rummy ist eine reizvolle Variante des
bekanntesten Rommé, die vor allem in den
USA sehr beliebt ist. Kennzeichnend für
den Reiz des Spiels ist die richtige
Mischung von Glück und Kombinations-
fähigkeit sowie die Übersichtlichkeit und
die Bequemlichkeit der Handhabung.

Die Kärtchen von Rummy tragen die
Zahlen von 1-13 in den 4 Farben Orange,
Grün, Blau und Braun. Jedes Kärtchen,
also z. B. die grüne 7, gibt es zweimal.
Außerdem enthält das Spiel 4 Joker-Kärt-
chen.

Ziel des Spieles

Es kommt darauf an, die Kärtchen, die
man erhalten hat, loszuwerden. Dazu muß
man bestimmte Kärtchen-Kombinationen
erreichen, die man auf dem Tisch auslegen
darf. Wer als erster alle seine Kärtchen
ausgelegt hat, beendet damit das Spiel und
ist Gewinner dieser Runde. Er erhält Plus-
punkte.

Ein weiteres Ziel ist, den Wert der Kärt-
chen, die man noch nicht ausgelegt hat,

niedrig zu halten. Für die Verlierer einer
Runde werden nämlich die Werte aller
Kärtchen, die sie noch haben, als Minus-
punkte aufgeschrieben. Man spielt meist
mehrere Runden und ermittelt dann
anhand der aufgeschriebenen Punkte den
Gesamtsieger.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält einen Kärtchen-Auf-
steller. Die unbedruckten Reserve-
Kärtchen werden aussortiert. Man kann
auch 2 Joker aussortieren und mit nur 2
Jokern spielen. Die Kärtchen 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 Kärtchen, die er in
seinem Aufsteller so aufstellt, daß die
anderen Spieler nicht sehen, welche
Kärtchen er gezogen hat. Die 2 Etagen
erlauben es, die Kärtchen übersichtlich zu
sortieren, z. B. nach Farben.

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

Spielverlauf

Wer an der Reihe ist, muß **entweder**
Kärtchen auslegen, **oder** er muß, wenn er
nichts auslegen kann oder will, ein belie-
biges Kärtchen von einem Vorratsstapel
aufnehmen.

Kombinationen, die man auslegen darf,
bestehen immer aus mindestens 3 Kärt-
chen, die entweder als „Satz“ oder als
„Reihe“ zusammengehören. Später ist auch
ein einfaches „Anlegen“ möglich (siehe dort).
Ein **Satz** besteht aus 3 oder 4 Kärtchen mit
derselben Zahl, aber in 3 bzw. 4 verschie-
denen Farben, z. B. eine orange, grüne,
blaue und braune 7.

Eine **Reihe** besteht aus 3 oder mehr
Kärtchen in der gleichen Farbe mit aufein-
anderfolgenden Zahlenwerten, z. B. grün 6,
7, 8, 9.

Man darf grundsätzlich auch mehrere
Kombinationen auslegen, z. B. 2 Sätze und
1 Reihe.

Das **erste Auslegen** muß beim Zusammen-
zählen der Kartenwerte mindestens 40
Punkte wert sein. Diese Punktzahl kann
sich auch auf mehrere Kombinationen
verteilen. Solange ein Spieler nicht Kombi-
nationen mit diesem Gesamtwert hat, muß
er jedes Mal ein neues Kärtchen aufneh-
men. Erhält der Spieler das Kärtchen, das
ihm das erste Auslegen ermöglicht, so muß
er damit warten, bis er das nächste Mal an
der Reihe ist.

Der Kartenwert entspricht der aufge-
druckten Zahl. Ein **Joker** kann anstelle
jedes beliebigen Kärtchens verwendet
werden; auch die Farbe spielt keine Rolle.

Der Joker ist immer 25 Punkte wert, unabhängig davon, für welches Kärtchen 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 Kärtchen-Kombinationen auf dem Tisch gehören niemandem, d. h. jeder Spieler, der seine ersten 40 Punkte ausgelegt hat, kann sie für seine Spielzüge benutzen.

Das Anlegen: Man kann, wenn man an der Reihe ist, beliebig viele passende Kärtchen 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 Grün 9, Orange 9, Braun 9. Sie dürfen eine blaue 9 anlegen oder einen Joker (als Ersatz für eine blaue 9).

Das Umbauen: Man darf Kärtchen von vorhandenen Kombinationen zum Umbauen verwenden. Entweder nimmt man sämtliche Kärtchen einer Kombination und benützt sie für neue Kombinationen, oder man nimmt nur einen Teil der

Kärtchen. Im letzteren Fall müssen mindestens 3 Kärtchen der ursprünglichen Kombination unverändert liegen bleiben.

Beim Umbauen müssen alle Kärtchen, 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, Grün 8, Orange 8, Braun 8 liegt auf dem Tisch. Sie haben eine braune 7 und eine braune 9. Sie dürfen die braune 8 nehmen, um eine neue Reihe (Braun 7, 8, 9) zu legen.

Blau 1, 2, 3, 4, 5 liegen auf dem Tisch. Sie haben die 2, 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 Grün 4, 5, 6, 7, Orange 4, 5, 6, 7 und Blau 4, 5, 6. Sie haben eine braune 4, 6 und 7. Sie bauen alle Reihen in Sätze um, nämlich 4er (Grün, Orange, Blau und Braun), 5er (Grün, Orange, Blau), 6er (Grün, Orange, Blau und Braun), 7er (Grün, Orange, Braun).

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

Ende des Spieles

Sobald ein Spieler sein letztes Kärtchen legen konnte, hat er damit die Spielrunde beendet und gewonnen. Die übrigen Spieler zählen die Werte aller Kärtchen, die sie noch auf ihrem Aufsteller 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 zusammengezählt und gegeneinander aufgerechnet. Wer dann die höchste Punktzahl hat, hat die ganze Partie gewonnen.

In seltenen Fällen ist der Kärtchenvorrat aufgebraucht, bevor ein Spieler alle Kärtchen ablegen konnte. Eine solche Runde gilt als unentschieden.

© 1980 by Otto Maier Verlag Ravensburg