

DE

Let's play Rummy



**Der Legespiel-Klassiker
für 2–4 Spieler* von 8–99 Jahren**

Ravensburger® Spiele Nr. **20 848 7**

Design: brodesign, A. Oronoz, Buck Design

Redaktion: Monika Gohl

*„Let's play Rummy“ ist ein Spiel
ähnlich dem klassischen Kartenspiel Rommé
bzw. Räuber-Rommé. Hier wird jedoch mit mehrfarbigen
Zahlen-Kärtchen gespielt. Von dem beliebten Legespiel existieren
mehrere Varianten, von denen eine erklärt wird.*

Inhalt

108 Kärtchen (104 Zahlenkärtchen und 4 Joker), 4 Ablagebänke

Ziel des Spiels

Wer alle seine Kärtchen zuerst ablegen kann, gewinnt die Spielrunde und erhält Pluspunkte. Die anderen Spieler notieren ihre Minuspunkte. Nach einer vereinbarten Rundenzahl, z.B. entsprechend der Spielerzahl, wird der Gewinner der Partie ermittelt.

* Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.

Vorbereitung

Alle **Zahlenkärtchen und Joker** werden vorsichtig aus der Stanztafel gelöst, danach gut gemischt und verdeckt in einigen Vorrats-Stapeln bereitgelegt. Jeder Spieler bekommt eine **Ablagebank** und zieht **14 Kärtchen**. Diese stellt er so in seine Ablagebank, dass sie die Mitspieler nicht einsehen können. Zum Notieren der Punkte besorgt man sich Papier und einen Stift. Nachdem der Startspieler bestimmt wurde, wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Spielregel

Wer an der Reihe ist, legt entweder Kärtchen aus, oder – wenn er nicht auslegen kann oder möchte – zieht ein beliebiges Kärtchen vom Vorratsstapel.

Kombinationen aus Zahlenkärtchen, die man auslegt, bestehen immer aus **mindestens drei Kärtchen**, die entweder als „Satz“ oder „Reihe“ zusammengehören.

Ein **Satz** besteht aus drei oder vier gleichen Zahlen, die aus drei oder vier **verschiedenen** Farben bestehen, z. B. eine blaue, rote, grüne und gelbe „10“.



Eine **Reihe** besteht aus drei oder mehr Kärtchen **derselben** Farbe mit aufeinander folgenden Zahlenwerten, z. B. eine blaue 4, 5, 6, 7.



Man darf in einem Spielzug auch mehrere Kombinationen auslegen.

Beim ersten Auslegen muss ein Zahlenwert von 40 erreicht werden, der aber auf mehrere Kombinationen verteilt sein darf. Der Wert auf einem Kärtchen entspricht der aufgedruckten Zahl.

Erreicht man ihn nicht, zieht man ein weiteres Kärtchen aus dem Vorrat. Könnte man damit herauskommen, muss man sich leider bis zur nächsten Runde gedulden.



Ein **Joker** kann anstelle eines beliebigen Zahlenkärtchens verwendet werden. Sein Wert entspricht der Zahl, für die er eingesetzt wird. Die Farbe spielt jedoch keine Rolle. Als Variante kann man jedoch vor dem Spiel vereinbaren, dass der Joker nur gelegt werden darf, wenn er die passende Farbe hat.

Das Anlegen:

Sobald man mit seiner ersten Kombination herausgekommen ist, darf man sofort beliebig viele passende Kärtchen bei allen bereits ausliegenden Kombinationen anlegen und diese ergänzen.

Einen bereits ausliegenden Joker darf man austauschen, sofern man das passende Kärtchen dafür hat. Dieser Joker muss jedoch sofort im gleichen Zug an anderer Stelle verwendet werden!

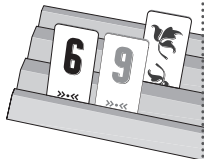
Das Umbauen:

Man darf Karten von bereits ausliegenden Kombinationen wegnehmen und für neue Sätze oder Reihen umbauen. Wichtig dabei ist, dass danach jede Kombination aus mindestens drei Kärtchen besteht. Auch müssen alle bereits ausgelegten Kärtchen auf dem Tisch bleiben.

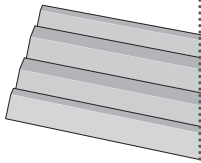
Beispiel s. nächste Seite

Beispiel

Vor dem Umbau:



Nach dem Umbau:



Ende des Spiels

Sobald ein Spieler sein letztes Kärtchen legen konnte, gewinnt er die Spielrunde.

Alle anderen Spieler zählen die Werte ihrer verbliebenen Kärtchen als **Minuspunkte** zusammen. Ein Joker zählt dabei 25 Punkte. Die Minuspunkte werden auf einer Liste vermerkt und der Gewinner erhält die Summe aller Minuspunkte als **Pluspunkte** gut geschrieben.

Nach der vereinbarten Rundenzahl rechnen die Spieler Minus- und Pluswerte gegeneinander auf. Der Spieler mit dem höchsten Punktestand gewinnt die Partie.

Ganz selten kann es ein wertungsfreies Unentschieden in einer Spielrunde geben: dann, wenn keine Kärtchen mehr im Vorrat sind, bevor ein Spieler beenden konnte.

Let's play Rummy



**Le grand classique des jeux de pose
pour 2 à 4 joueurs* de 8 à 99 ans**

Jeux Ravensburger® 20 848 7

Design : brodesign, A. Oronoz, Buck Design

Rédaction : Monika Gohl

« Let's play Rummy » ressemble au Rami, mais les cartes sont ici remplacées par des tuiles, numérotées de différentes couleurs. Il existe plusieurs variantes de ce jeu de pose très apprécié ; nous vous proposons ici l'une d'elles.

Contenu :

108 tuiles (104 tuiles numérotées et 4 Jokers), 4 chevalets

But du jeu

Le premier joueur à poser toutes ses tuiles remporte la manche et gagne des points, tandis que les autres en perdent. Le vainqueur est le joueur qui totalise le plus de points à l'issue du nombre de manches fixé au départ (une manche par joueur, par exemple).

* Le mot « joueur » (et l'emploi du genre masculin en général) englobe les joueurs et les joueuses. Il doit être considéré comme terme neutre, utilisé pour simplifier la lecture des règles.

Mise en place

Détachez soigneusement toutes les tuiles numérotées et Jokers des planches prédécoupées, mélangez-les face cachée et formez plusieurs piles au milieu de la table. Chaque joueur prend un **chevalet** et pioche **14 tuiles** qu'il place dessus, à l'abri du regard des autres.

Prévoyez une feuille de papier et un crayon pour noter les points.

Déterminez au hasard qui commence. La partie se poursuit dans le sens horaire.

Déroulement de la partie

À son tour de jeu, le joueur peut soit poser des tuiles, soit, s'il ne peut ou ne veut pas, piocher une tuile au milieu.

Les **combinaisons** de tuiles posées par les joueurs doivent toujours comporter **au moins 3 tuiles** et former soit une « série », soit une « suite ».

Une **série** est composée de 3 ou 4 tuiles de même valeur, respectivement de 3 ou 4 couleurs **différentes** : par exemple, « 10 » rouge, « 10 » bleu, « 10 » vert et « 10 » jaune.



Une **suite** est composée de 3 tuiles ou plus de la **même** couleur, de valeurs consécutives : par exemple, « 4, 5, 6 et 7 » bleus.



Un joueur peut poser plusieurs combinaisons durant son tour.

Lorsqu'un joueur pose pour **la première fois**, la valeur totale de ces tuiles doit atteindre au minimum 40, en une seule ou plusieurs combinaisons. La valeur d'une tuile correspond au nombre imprimé dessus.

S'il n'atteint pas 40, il doit piocher une tuile. Même si celle-ci lui permet de poser, il doit attendre le tour suivant pour le faire.



Un **Joker** remplace n'importe quelle tuile. Sa valeur correspond à celle de la tuile qu'il remplace. Sa couleur n'a pas d'importance. Les joueurs peuvent cependant décider en début de partie d'utiliser la variante qui prévoit qu'un Joker ne peut remplacer qu'une tuile numérotée de même couleur.

La pose

Dès qu'un joueur a réussi à poser ses premières combinaisons, il peut immédiatement ajouter autant de tuiles qu'il veut à **toutes** les combinaisons déjà posées pour les agrandir.

Un joueur peut récupérer un **Joker** déjà posé à condition de l'échanger contre la tuile exacte qu'il remplaçait. Mais il est obligé d'utiliser ce joker à un autre endroit dans le même tour !

La manipulation

Un joueur peut retirer des tuiles des combinaisons existantes pour former de nouvelles séries ou suites. L'important est qu'à la fin de son tour, chaque combinaison sur la table soit toujours composée d'au moins 3 tuiles. Toutes les tuiles déjà présentes auparavant sur la table doivent y rester.

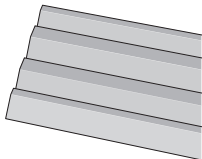
Voir exemple, page suivante.

Exemple :

Sur son chevalet, le joueur possède un « 6 » vert, un « 9 » rouge et un Joker.



Après la manipulation :



Fin de la partie

Dès qu'un joueur a posé sa dernière tuile, il remporte immédiatement la manche.

Chacun des autres joueurs additionne alors la valeur de toutes les tuiles restant sur son chevalet et **perd autant de points**. Un Joker fait perdre 25 points. Ces points sont notés sur la feuille. Le vainqueur, lui, **gagne autant de points** que la somme des points perdus par ses adversaires.

À l'issue du nombre de tours fixé au départ, faites le total de chaque joueur. Celui qui possède le plus de points remporte la partie.

Dans des cas très rares, il peut arriver que le décompte d'une manche soit impossible : cela se produit si la pioche est vide avant qu'un joueur n'ait pu poser toutes ses tuiles.

Let's play Rummy



**Il gioco ispirato a un grande classico.
Per 2-4 giocatori* dagli 8 ai 99 anni**

Gioco Ravensburger® n° 20 848 7

Design: brodesign, A. Oronoz, Buck Design

Redazione: Monika Gohl

“Let's play Rummy” è un gioco simile al ramino, il classico gioco di carte. Qui però al posto delle carte ci sono tessere numerate di vari colori. Le varianti del gioco del ramino sono moltissime, eccone una.

Contenuto:

108 tessere (104 tessere numerate e 4 jolly), 4 portatessere

Scopo del gioco

Chi riesce a calare per primo tutte le proprie tessere vince la partita e guadagna punti premio. Agli altri giocatori toccano invece punti di penalizzazione. Il vincitore del torneo sarà proclamato dopo aver giocato il numero di partite stabilite prima di cominciare (es. potete stabilire che il numero delle partite è uguale al numero dei giocatori).

* La forma linguistica del maschile generico ha esclusivamente lo scopo di rendere migliore la leggibilità e si intende in tutti i casi neutro dal punto di vista del genere.

Preparazione

Staccate con cautela tutte le **tessere numerate e quelle con i jolly** dalla fustella, riunitele in un mazzo, mescolatelo e poi, tenendolo coperto, appoggiatelo sul tavolo. Ogni giocatore prende un **portatessere**, pesca **14 tessere** e poi le mette sul proprio portatessere in modo che gli altri giocatori non possano vederle.

Procuratevi un foglio e una penna per annotare i punti. Dopo aver deciso chi è il primo giocatore di turno la partita prosegue in senso orario.

Regolamento

Il giocatore di turno può calare delle tessere oppure – se non può o non vuole calarne nessuna – pesca una tessera dal mazzo.

Le **combinazioni** di tessere numerate calate dai giocatori devono essere sempre composte da **almeno tre** tessere in "tris" o "quattris" oppure in "scala".

Il **tris** e il **quattris** sono composti da tre (tris) o quattro (quattris) numeri uguali di tre (tris) o quattro (quattris) colori **diversi**, ad esempio: un 10 rosso, un 10 blu, un 10 verde e un 10 giallo.



La **scala** è composta da tre o più tessere dello **stesso** colore in valore progressivo, ad esempio: 4, 5, 6, 7 di colore blu.



Durante il proprio turno, il giocatore può calare anche più combinazioni.

Per calare la prima volta (cioè per aprire) i giocatori devono comporre delle combinazioni – quindi anche più di una - che sommate devono dare il punteggio di 40. Il numero impresso sulla tessera corrisponde anche al suo valore.

Se non riesce a raggiungere i 40 punti, il giocatore deve pescare un'altra tessera dal mazzo. Se non riesce a raggiungere questo punteggio nemmeno dopo aver pescato, purtroppo dovrà aspettare il prossimo turno.



Il **Jolly** può essere utilizzato al posto di un qualsiasi altra tessera numerata. Il suo valore corrisponderà al numero per il quale è stato utilizzato. In questo caso il colore non ha nessuna importanza.

Prima di iniziare la partita i giocatori possono però anche stabilire che il jolly può essere utilizzato solamente se è del colore corrispondente.

Come si cala

Dopo essere riuscito ad aprire, il giocatore può immediatamente calare anche tutte le sue tessere che si attaccano a **tutte** le combinazioni già calate sul tavolo, in modo da completarle.

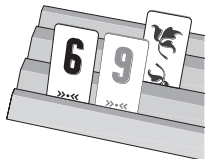
Se il giocatore possiede una tessera che corrisponde a un **Jolly** calato sul tavolo può prendere il Jolly mettendo al suo posto la tessera corrispondente. Ma attenzione: il Jolly deve essere utilizzato subito, e quindi calato all'interno di un'altra combinazione durante lo stesso turno!

Come si trasformano le combinazioni:

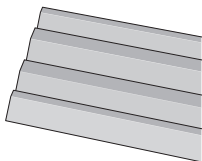
I giocatori possono prendere le tessere già calate in altre combinazioni e utilizzarle per formare nuovi tris, quattris o scale. In questo caso, alla fine ogni combinazione sul tavolo deve sempre essere composta da almeno tre tessere. Inoltre, tutte le tessere già calate devono rimanere sul tavolo (non si possono conservare le tessere prese dal tavolo).

Esempio:

Sul proprio portatessere il giocatore ha un 6 verde, un 9 rosso e un Jolly:



Dopo la trasformazione:



Fine della partita

Vince la partita il primo giocatore che riesce a scartare la sua ultima tessera.

Ognuno degli altri giocatori somma il valore delle tessere che sono loro rimaste: questi sono **punti penalità**. In questo caso, il Jolly vale 25 punti. I punti penalità vengono annotati in un elenco e poi sommati: il totale diventa il **punteggio premio** che spetta al vincitore della partita.

Alla fine del torneo, dopo il numero stabilito di partite, ogni giocatore deve sottrarre dai propri punti premio i propri punti penalità. Vince chi ottiene il punteggio più alto.

Molto raramente può capitare che in una partita si verifichi un pareggio, ad esempio se finiscono le tessere del mazzo quando ancora nessun giocatore è riuscito a vincere calando la sua ultima tessera.

Let's play Rummy



**De legspel klassieker voor
2-4 spelers* van 8-99 jaar**

Ravensburger® spel nr. 20 848 7
Design: brodesign, A. Oronoz, Buck Design
Redactie: Monika Gohl

“Let's play Rummy” is een spel volgens het klassieke kaartspel Rommé. Hier wordt echter met meerkleurige getallenkaarten gespeeld. Van het populaire legspel bestaan meerdere varianten, waarvan er één wordt uitgelegd.

Inhoud:

108 kaartjes (104 getallenkaartjes en 4 jokers), 4 rekjes

Doel van het spel

Wie al zijn kaartjes als eerste kan afleggen, wint de spelronde en krijgt pluspunten. De andere spelers noteren hun minpunten. Na een afgesproken aantal rondes, bv. overeenkomstig het aantal spelers, wordt de winnaar van de ronde bepaald.

* De mannelijke verwijswaarden worden uitsluitend gebruikt om de leesbaarheid te vergroten en worden in alle gevallen bedoeld als genderneutraal.

Vorbereiding

Alle **getallenkaarten en jokers** worden voorzichtig uit het karton gehaald, daarna goed gehusseld en blind over een paar stapeltjes verdeeld. Iedere speler krijgt een **rekje** en pakt **14 kaartjes**. Zet de kaartjes zo in je rekje, dat de andere spelers ze niet kunnen zien.

Voor het noteren van de punten pak je papier en een pen. Nadat de startspeler is bepaald, wordt het spel met de klok mee gespeeld.

Spelregels

Wie aan de beurt is, legt kaartjes uit, of -als hij niet kan of wil uitleggen- pakt een willekeurig kaartje van een stapel.

Combinaties van getallenkaartjes die je uitlegt, bestaan altijd uit **minstens drie kaartjes**, die of als “set” of als “reeks” bij elkaar horen.

Een **set** bestaat uit drie of vier gelijke getallen, die uit drie of vier **verschillende** kleuren bestaan, bv. een rode, blauwe, groene en gele “10”.



Een **reeks** bestaat uit drie of meer kaartjes **van dezelfde** kleur met op elkaar volgende getallen, bv. een blauwe 4, 5, 6, 7.



Je mag in een beurt ook meerdere combinaties uitleggen.

Bij de eerste keer uitleggen moet een getallenwaarde van 40 worden bereikt, die wel over meerdere combinaties verdeeld mag zijn. De waarde op een kaartje komt overeen met het getal dat erop staat.

Kun je geen waarde van 40 bereiken, dan pak je nog een kaartje van een stapel. Bereik je het daarmee wel, dan moet je helaas wachten tot de volgende ronde.



Een **joker** kan worden gebruikt in plaats van een willekeurig getallenkaartje. Zijn waarde komt overeen met het getal waarvoor hij gebruikt wordt. De kleur speelt geen rol. Als variant kun je echter voor het spel afspreken, dat de joker alleen gelegd mag worden, als hij de passende kleur heeft.

Het aanleggen:

Zodra je je eerste combinatie hebt uitgelegd, mag je meteen willekeurig veel passende kaartjes bij **alle** reeds uitgelegde combinaties aanleggen en deze aanvullen.

Een **joker** die al is uitgelegd mag je omruilen, als je het passende kaartje daarvoor hebt. Deze joker moet echter direct in dezelfde beurt op een andere plaats worden gebruikt!

Het ombouwen

Je mag kaarten van al uitliggende combinaties wegpakken en voor nieuwe setjes of reeksen gebruiken. Belangrijk daarbij is, dat daarna iedere combinatie uit minstens drie kaartjes bestaat. Ook moeten alle al uitgelegde kaartjes op tafel blijven.

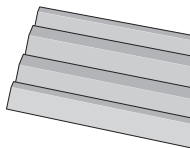
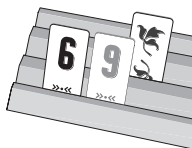
Voorbeeld zie volgende pagina.

Voorbeeld:

De speler heeft op zijn rekje een groene 6, rode 9 en een joker.



Na het ombouwen



Einde van het spel

Zodra een speler zijn laatste kaartje kan aanleggen, wint hij de speelronde.

Alle andere spelers tellen de waarden van hun overgebleven kaartjes als **minpunten** bij elkaar op. Een joker telt daarbij voor 25 punten. De minpunten worden op een lijst genoteerd en de winnaar krijgt de som van alle minpunten als **pluspunten** bijgeschreven.

Na het afgesproken aantal rondes verrekenen de spelers de min- en pluspunten met elkaar. De speler met het hoogste aantal punten wint de wedstrijd.

Heel soms kan het gebeuren dat een speelronde onbeslist is: dan zijn er geen kaartjes meer voordat een speler het spel kan beëindigen.

© 2022

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460
D-88194 Ravensburg
ravensburger.com

Distr. CH:
Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9
CH-5436 Würenlos

Ravensburger

223842